



SCOOBY • DESVENDE O CASO DOS GNOMOS DO JARDIM



R\$ 7,95
13/5/2004
Ano 5
Nº 218

**FORA
DO RELÓGIO**
Está na hora de
conhecer o cuco
de verdade

ISSN 1517-7467
9 1771517 746002 00218>

AÇÃO e MISTÉRIO

Saiba tudo sobre **Martin
Mystery**, um desenho cheio
de enigmas, aventura
e monstros
gosmentos

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

WWW.RECREIONLINE.COM.BR

CIRCOMIX

Envelope
com:

- ▶ 1 personagem
- ▶ 1 minigibi



**GAME BOY
ADVANCE**

Liberte o
gênio e faça
seus pedidos em
Disney's Aladdin



21

NÃO IMPORTA
A AVENTURA,
VISTA A SUA ROUPA
PREFERIDA.


brandili
CRIANÇA TODO DIA

INVERNO
BRANDILI.

AGORA,
TODA
AVENTURA
VAI TER
FINAL
FELIZ.





4

CURIOSIDADES

Coisas legais de saber

6

TESTE

Povos da Antiguidade

O que você sabe sobre eles? Descubra.

8

NA TV

Martin Mystery

Um desenho cheio de monstros e mistérios!

12

FAZENDO ARTE

Dirija seu calhambeque

Monte um e passeie por aí.

14

FIQUE LIGADO

Quando tudo vira poesia

O cordel é pura diversão!

16

PASSATEMPO

Labirinto

Que tal ajudar o repentista?

18

GAMES

Disney's Aladdin

Liberte o gênio da lâmpada!

20

TÚNEL DO TEMPO

Navegue com os vikings

Conheça esse povo bom de briga.

22

PASSATEMPO

Cadê?

24

BICHOS

Passarinho que faz cuco!

Saiba mais sobre essa ave.

26

PASSATEMPO

Ilusão de ótica

Brincadeiras que enganam nosso cérebro.

27

ESCOLA

Direitos do consumidor

Para recortar e guardar.

29

QUADRINHOS

37

PASSATEMPO

Enigma

De quem é cada balão?

39

PASSATEMPO

Fique de olho

Encontre dois ratinhos iguais.

40

CORREIO

Seu espaço na RECREIO

42

TARINHAS

Para rir

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



POR QUE TEMOS DE DORMIR À NOITE?

Victor Matture
Catanduva - SP

A escolha desse período para dormir está ligada à evolução humana. Como um dos sentidos mais importantes para nós é a visão, os homens da Pré-História tinham dificuldade de realizar tarefas à noite e, com o tempo, nosso organismo se preparou para descansar nesse horário. Todos os seres vivos têm um mecanismo de controle interno, chamado relógio biológico, que regula as atividades do corpo, a fome e o sono. À noite, a temperatura mais baixa e o ambiente menos luminoso ajudam o relógio biológico a avisar ao cérebro que é hora de dormir. Quem troca o dia pela noite confunde o relógio biológico. Isso pode causar falta de concentração, cansaço e até alterações na saúde. Para recuperar as energias, um adulto deve dormir de seis a oito horas diárias. As crianças, de nove a dez horas.



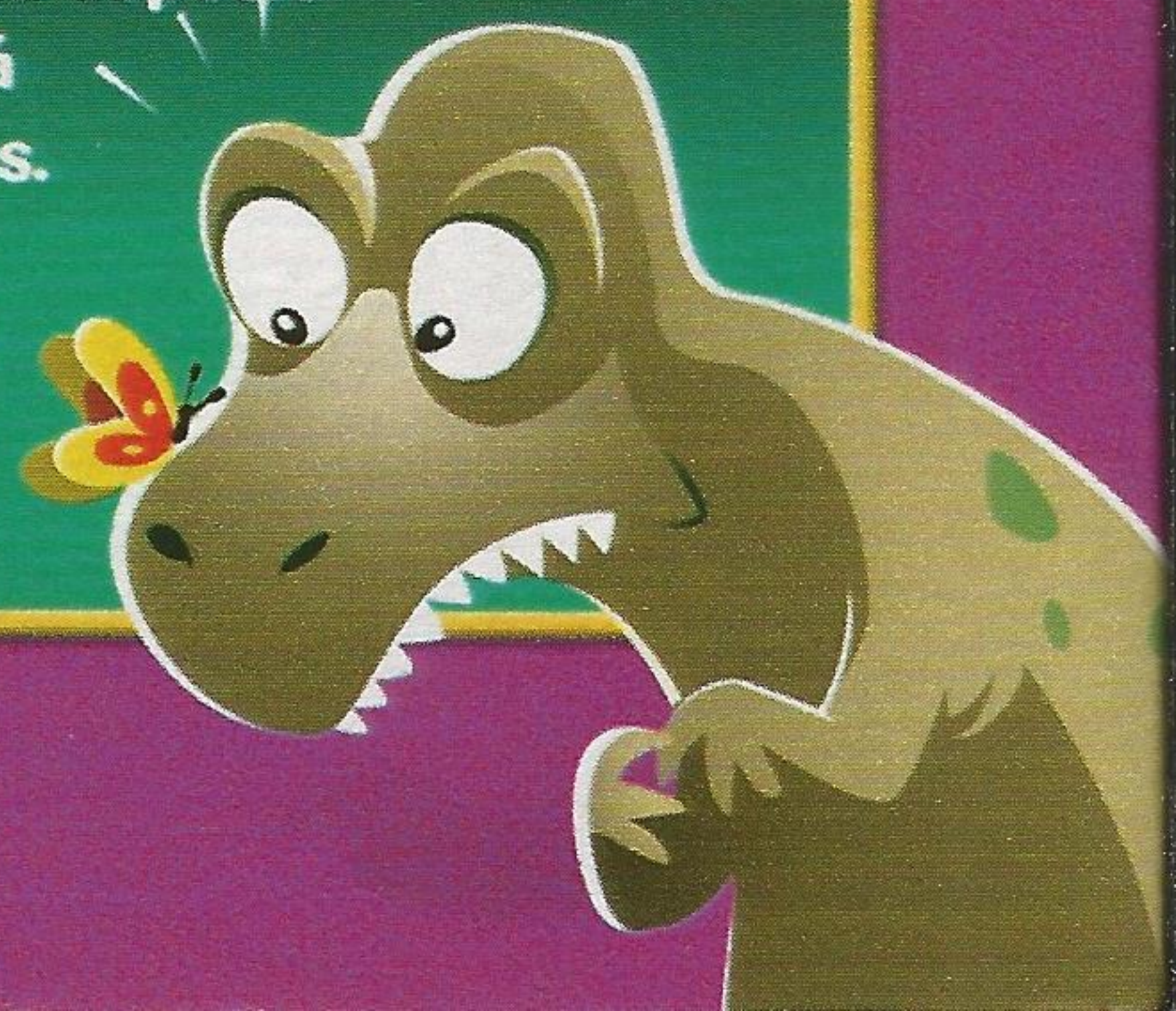
EXISTEM ARQUEÓLOGOS NO BRASIL? E CURSOS?

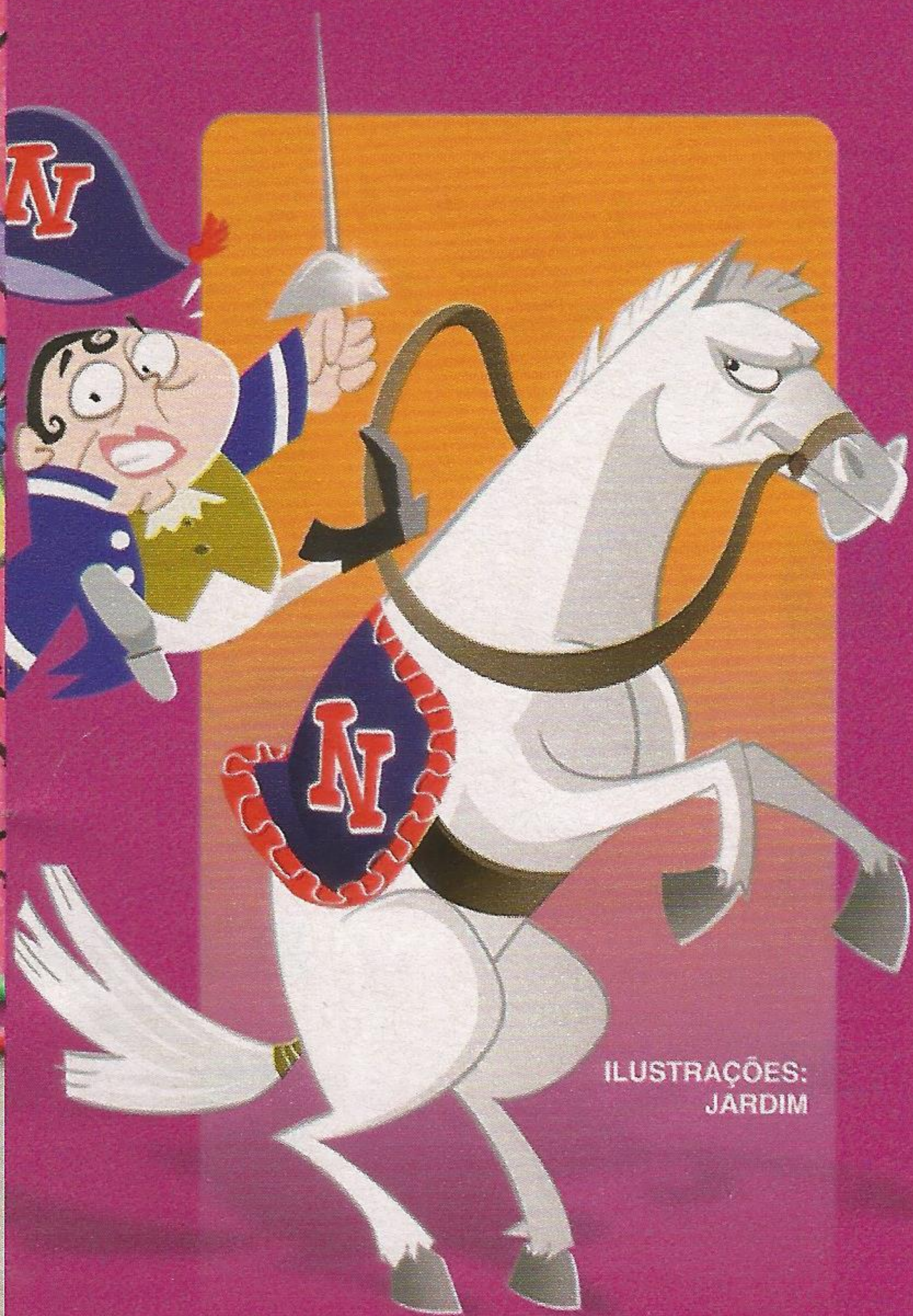
Lucas Carpinheiro Ramalho da Silva, 10 anos
Mogi das Cruzes - SP

Há vários arqueólogos trabalhando no Brasil e eles já encontraram vestígios de povos muito primitivos. O sítio arqueológico brasileiro mais famoso é o de São Raimundo Nonato, no Piauí, onde podem ter vivido as comunidades sul-americanas mais antigas, há cerca de 40 mil anos. Atualmente, não existem cursos de graduação em arqueologia no país. Quem quiser seguir essa profissão pode estudar geologia, ciências sociais e história, por exemplo, e, depois, fazer um curso de pós-graduação em arqueologia. Além de escavações em busca de pistas de povos antigos, os arqueólogos fazem pesquisas em laboratórios e bibliotecas e dão aulas.

VOCÊ SABIA QUE...

- ▶ Borboletas e dinossauros podem ter existido na mesma época? Na República Dominicana, foram encontrados fósseis de uma espécie de borboleta que existiu há mais de 70 milhões de anos. Isso significa que as borboletas provavelmente já voavam pela Terra no tempo dos dinossauros.





ILUSTRAÇÕES:
JARDIM

QUEM FOI NAPOLEÃO?

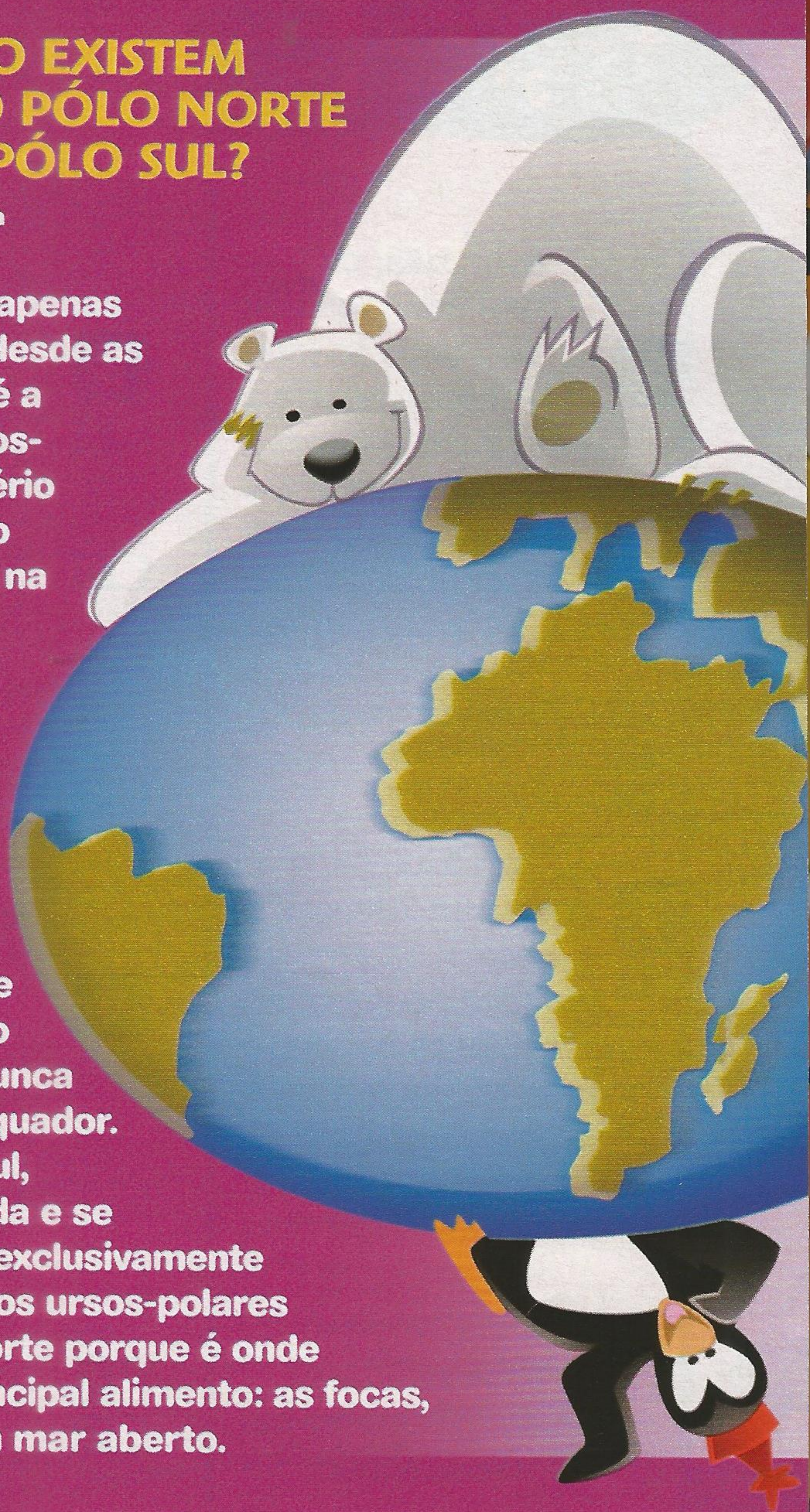
Guilherme Nicastro, 9 anos
São Paulo – SP

Napoleão Bonaparte foi um imperador francês. Era tenente durante a Revolução Francesa e, em 1799, assumiu o poder. Depois de investir muito no desenvolvimento do exército, invadiu e tomou posse de territórios de vários países da Europa e até do Egito. Em 1913, um grupo que reunia exércitos da Inglaterra, da Rússia, da Áustria e de Portugal venceu Napoleão. Ele foi mandado para a ilha de Elba, na costa da Itália. Depois, seus aliados o resgataram e o levaram de volta à França, mas ele foi derrotado de novo e preso na ilha britânica de Santa Helena, até morrer em 1821.

POR QUE NÃO EXISTEM PINGÜINS NO PÓLO NORTE E URSOS NO PÓLO SUL?

Matheus A. O. Barbosa
Jacupiranga – SP

Os pingüins vivem apenas no hemisfério sul, desde as Ilhas Galápagos até a Antártida, e os ursos-polares, no hemisfério norte, no Alasca, no Canadá, na Rússia, na Dinamarca e na Noruega. A razão disso é ainda um mistério para os cientistas. Uma das possibilidades para os pingüins ficarem no sul pode ter a ver com o fato de não voarem e nunca terem cruzado o Equador. Eles surgiram no sul, encontraram comida e se adaptaram a viver exclusivamente naquela região. Já os ursos-polares permanecem no norte porque é onde encontram seu principal alimento: as focas, que eles caçam em mar aberto.



CONSULTORIA:
LEVY FIGUTI (Museu de Arqueologia e Etnologia da USP), FLÁVIO ALOE (Centro Interdepartamental para os Distúrbios do Sono, do Hospital das Clínicas de São Paulo), SEA WORLD, ZOOLOGICO DE SAN DIEGO, PHILLIP ISLAND NATURE PARK e JOSÉ CARLOS SECCO (engenheiro mecânico da Marcopolo).

QUANTO PESA UM ÔNIBUS?

Álvaro de Jesus Dias
Guarujá – SP

O peso varia, pois existem muitos modelos. Um ônibus de viagem pesa, em média, 18 toneladas. Já os ônibus urbanos pesam em torno de 15 toneladas. Os microônibus têm cerca de 8 toneladas e os ônibus de dois andares, 25 toneladas.





VIAGEM AO

Descubra o que você sabe dos povos da Antiguidade.

- 1** Se não fosse este rio, o Egito seria quase um deserto e dificilmente se tornaria uma das civilizações mais importantes do mundo. Esse rio é o:
- ☐ A Arno.
 - ☒ B Nilo.
 - ☐ C Tigre.
- 2** O que são as esfinges?
- ☐ A Estátuas de deusas egípcias, feitas para ficar em frente às tumbas para proteger os faraós.
 - ☒ B Tropas de cavaleiros que protegiam o tesouro dos faraós.
 - ☐ C Estátuas de monstros com cabeça de gente e corpo de leão.
- 3** Onde nasceu o Carnaval?
- ☐ A Na Roma antiga, para homenagear o deus Saturno.
 - ☒ B No Brasil, para comemorar a libertação dos escravos e a chegada do verão.
 - ☐ C No Japão, para comemorar o término do inverno.
- 4** Os incas construíram uma enorme cidade, com edifícios feitos de pedras. Suas ruínas podem ser visitadas hoje em dia por turistas. Como se chama essa cidade?
- ☐ A Machu Picchu.
 - ☒ B Atenas.
 - ☐ C Esparta.
- 5** Qual era a principal atividade dos incas?
- ☐ A Informática. Foram eles que criaram o primeiro computador.
 - ☒ B Comércio. Eram grandes fornecedores de especiarias.
 - ☐ C Agricultura. Para aumentar a área de cultivo, construíram terraços em montanhas com sistemas de irrigação.
- 6** As pirâmides egípcias são as mais famosas do mundo, mas alguns povos das Américas também construíram as suas. Eles são os:
- ☐ A Bororos e apaches.
 - ☒ B Xavantes e tupis.
 - ☐ C Astecas e maias.



PASSADO

7 Os astecas foram grandes escultores. Que figuras mais representavam?

- ☐ A Deuses, guerreiros e animais.
- ☐ B Fadas, gnomos e bruxas.
- ☐ C Artistas circenses.

8 O povo sumério fundou as primeiras cidades do mundo, no Oriente Médio. Foram eles que inventaram:

- ☐ A O veículo sobre rodas.
- ☐ B O papel.
- ☐ C Jardins ornamentais.

9 Como são chamadas as pinturas que os homens pré-históricos faziam?

- ☐ A Pinturas silvestres.
- ☐ B Pinturas rupestres.
- ☐ C Pinturas naturalistas.

10 Em que lugar os antigos romanos se reuniam para conversar sobre política?

- ☐ A Igreja.
- ☐ B Banho público.
- ☐ C Coliseu.

11 Os egípcios acreditavam na vida após a morte. Por isso eles:

- ☐ A Conservavam os corpos dos mortos por meio de um processo chamado mumificação.
- ☐ B Construíam pirâmides onde os mortos voltariam à vida após a morte.
- ☐ C Não se preocupavam em fazer preces e rituais para os mortos.

12 Todos os festivais na Grécia antiga homenageavam os deuses. Esses eventos podiam ser teatrais, esportivos e musicais. Qual ficou mais famoso?

- ☐ A As encenações de atores ao ar livre.
- ☐ B A Olimpíada, que aconteceu pela primeira vez em 776 antes de Cristo.
- ☐ C As apresentações de música típica grega.

RESULTADO

De 0 a 4 respostas certas

Pelo jeito, você não conhece muito bem os povos do passado. Que tal pesquisar mais em livros, sites da internet e programas especiais de TV? Você vai se divertir bastante e, além disso, se surpreender com eles.

De 5 a 8 respostas certas

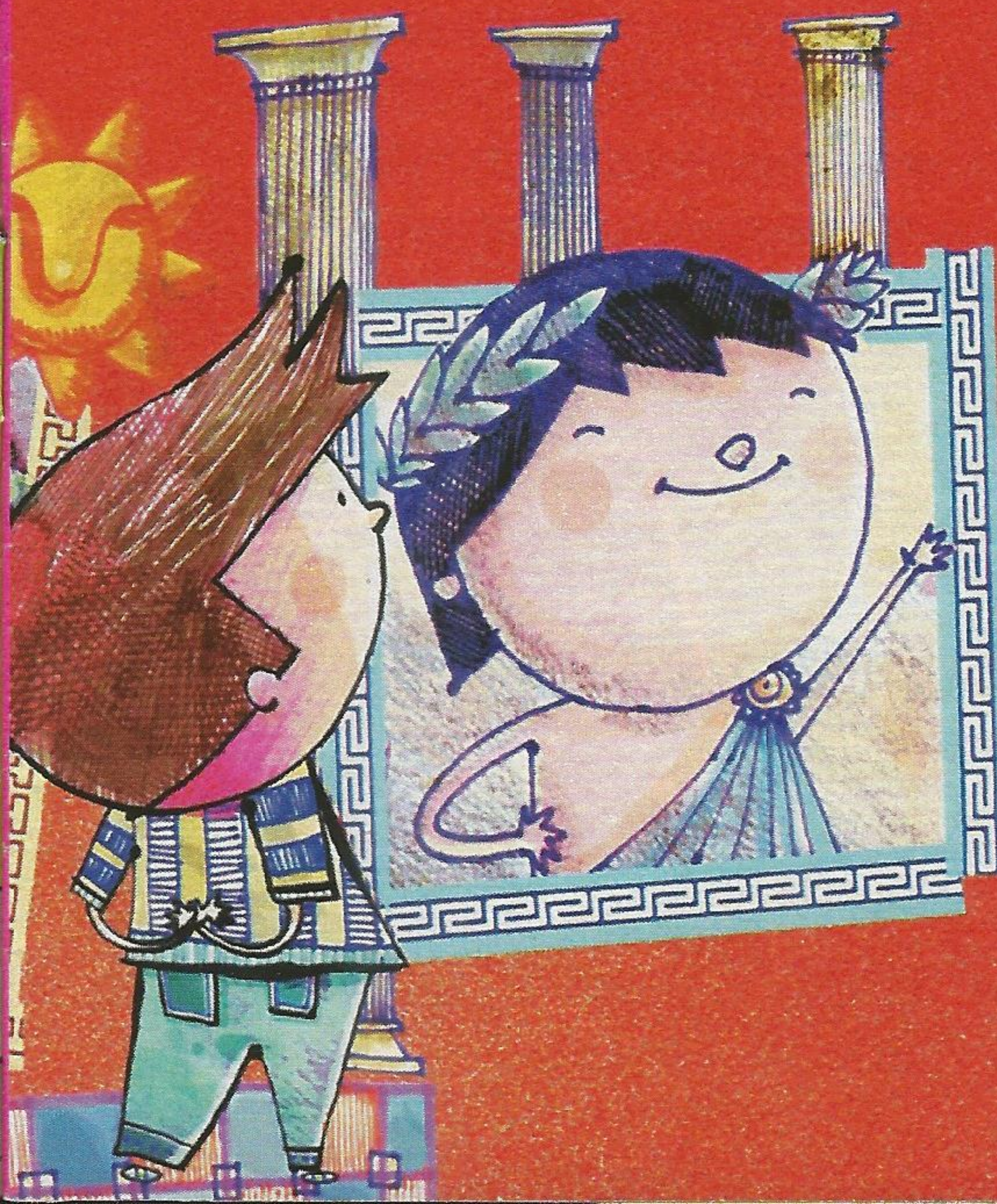
Você conhece o assunto, mas nem sempre se lembra de todos os detalhes. Continue ligado, afinal, é legal viajar no tempo. Já imaginou como seria divertido passear pelo Egito antigo?

De 9 a 12 respostas certas

Parabéns, você é um verdadeiro viajante e conhece bastante dos povos antigos! Mas fique esperto porque o tempo todo os pesquisadores descobrem coisas novas e reveladoras desses e outros povos.

RESPOSTAS CORRETAS

9 B, 10 B, 11 A, 12 B.
5 C, 6 C, 7 A, 8 A,
1 B, 2 C, 3 A, 4 A.

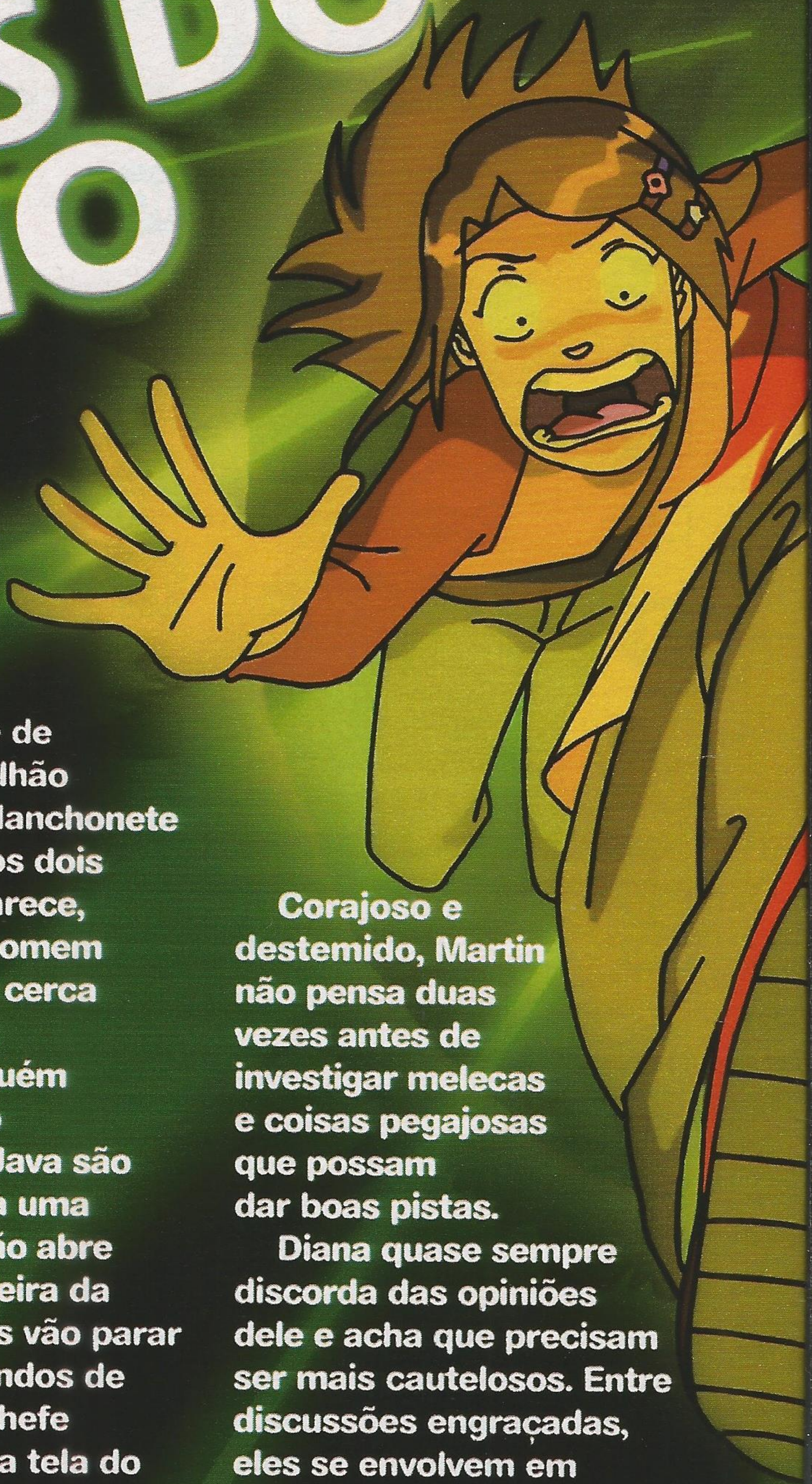


NA tv



MESTRES DO MISTÉRIO

**Conheça
o novo desenho
Martin Mystery, uma série
cheia de ação, suspense e
criaturas estranhas.**



Quem gosta de suspense, mistérios do outro mundo e aventura vai curtir conhecer Martin Mystery, o detetive do novo desenho da Nickelodeon.

Além de ir à escola, como todo adolescente, o garoto Martin é um investigador e faz parte de uma organização secreta, chamada O Centro, que protege as pessoas de ameaças do mundo sobrenatural.

Ele não está sozinho nessa história. Para resolver os mistérios que põem o planeta em perigo, Martin Mystery conta com a ajuda de Diana Lombard,

sua meia-irmã, e de Java, um grandalhão que trabalha na lanchonete da escola onde os dois estudam. Não parece, mas ele foi um homem das cavernas há cerca de 200 mil anos.

Sem que ninguém perceba, quando Martin, Diana e Java são convocados para uma missão, o grandão abre a porta da geladeira da lanchonete e eles vão parar na sala de comandos de O Centro. Lá, a chefe M.O.M. mostra na tela do computador em que lugar do mundo está ocorrendo algo estranho e suspeito.

Corajoso e destemido, Martin não pensa duas vezes antes de investigar melecas e coisas pegajosas que possam dar boas pistas.

Diana quase sempre discorda das opiniões dele e acha que precisam ser mais cautelosos. Entre discussões engraçadas, eles se envolvem em situações perigosas e acabam desvendando segredos do outro mundo.



Sempre juntos, Diana, Martin e Java enfrentam seres de outro planeta e até monstros como o bicho-papão.





MARTIN MYSTERY
de segunda a sexta,
às 18 h, e aos
sábados e domingos,
às 13 h, no canal
Nickelodeon.

Texto ► CRISTIANE YAMAZATO
Design ► MARCIO CAPARICA

Dos quadrinhos para a TV

Martin e seus amigos nasceram no mundo das histórias em quadrinhos. Eles foram criados pelo italiano Alfredo Castelli e publicados pela primeira vez em 1982.

Nos quadrinhos, Martin é um investigador mais velho, que vive em Nova York, nos Estados Unidos, tem físico de atleta e é estudioso de ciências e história. Seus parceiros são mais velhos e eles não precisam ir à escola.

Mas uma das diferenças que chama mais atenção entre o gibi e a série da TV é o tipo de desenho. O Martin adolescente foi criado por uma produtora francesa e desenhado de um jeito que lembra bem o dos desenhos japoneses. Repare como ele e seus amigos têm olhos grandes e expressões exageradas, que são comuns nas animações japonesas.

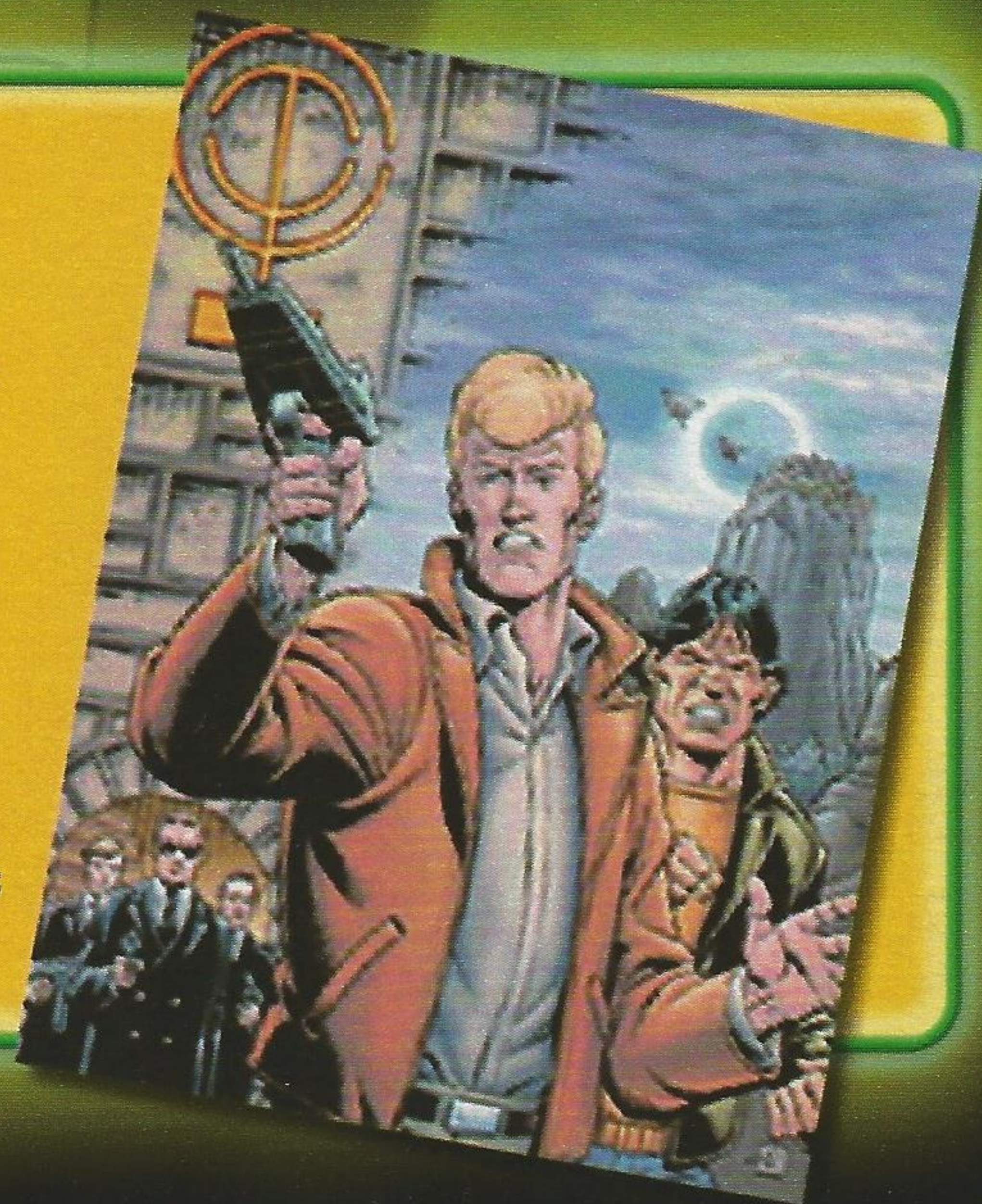


Relógio poderoso

Claro que você adoraria ter um relógio como o de Martin, que é muito mais que um simples marcador de horas. É por meio dele que o garoto é chamado para as suas investigações.

O relógio dá o sinal e logo Martin avisa Diana e Java. Além disso, é só acioná-lo que dele saem cintos, ganchos, cordas e o que mais for preciso para ajudar o garoto em suas missões.

Para completar, o relógio contém também um registro com as fichas técnicas de várias criaturas estranhas, como se fosse um minicomputador.



FICHA SECRETA DOS AGENTES

Diana

Ela está sempre por perto para ajudar Martin a sair das enrascadas. Com seu jeito sério e racional, é uma espécie de anjo protetor da turma. A garota costuma pensar bastante antes de tomar qualquer atitude, uma característica que faz toda a diferença na hora de resolver as investigações. Além disso, na escola, é quem tira as notas mais altas.

Martin

Ele tem 16 anos e sempre foi muito ligado em histórias fantásticas. Sua imaginação não tem limites e isso o ajuda bastante durante as investigações. Ele consegue adivinhar o que o inimigo está pensando e encontrar sinais que passariam despercebidos. Por outro lado, às vezes se mete em encrencas.

Java

É o amigo de todas as horas dos dois irmãos. Olhando para ele, dá para notar que é um cara fortão, que sempre protege Martin e Diana de qualquer monstro ou esquisitice. Você diria que Java foi um homem das cavernas que viveu muitos mil anos atrás?



Billy

Esse simpático ET verde trabalha para a organização e é um grande fã de Martin, mas nem sempre acompanha o grupo nas aventuras. Billy vive de olho em tudo e muitas vezes tem informações importantes para solucionar os enigmas da história.

Você tem faro de detetive?

Descubra se leva jeito para desvendar mistérios.

- 1** De que tipo de histórias você mais gosta?
 - ☐ A Aventura.
 - ☐ B Suspense.
 - ☐ C Comédia.
- 2** Se alguém entra no seu quarto, você:
 - ☐ A Logo nota, pois as pessoas sempre deixam pistas e vestígios.
 - ☐ B Só repara se encontrar algo fora do lugar.
 - ☐ C Nunca percebe.
- 3** Você entra no quarto e vê que a sua mochila que vive fechada está com o zíper aberto. Você:
 - ☐ A Fecha o zíper e não pensa no assunto.
 - ☐ B Acha esquisito, mas logo esquece.
 - ☐ C Começa a imaginar que alguém o está investigando.
- 4** Que brincadeira você prefere?
 - ☐ A Detetive.
 - ☐ B Esconde-esconde.
 - ☐ C Queimada.

- 5** Um pacote de biscoito some do armário. Você:
 - ☐ A Vai logo verificar se tem outro pacote.
 - ☐ B Contenta-se em comer outra coisa.
 - ☐ C Fica de olho em todo mundo e vai atrás de pistas para ver quem comeu os biscoitos.
- 6** A turma volta para a sala depois do intervalo e encontra na lousa um recado em código. Qual sua reação?
 - ☐ A Acha que talvez tenha sido alguém de outra classe.
 - ☐ B Fica curioso na hora, mas depois esquece.
 - ☐ C Decide por conta própria investigar o caso.

SOME OS PONTOS

2	C	0	B	1	A	1	9
2	C	0	B	1	A	1	5
0	C	1	B	2	A	2	4
2	C	1	B	1	A	0	3
0	C	1	B	2	A	2	2
0	C	2	B	1	A	1	1



RESULTADO

De 0 a 4 pontos

Parece que investigar e desvendar mistérios não é o seu forte. Você deve ter outras habilidades e poderia entrar para o grupo de Martin como aprendiz.

De 5 a 8 pontos

Você é bastante curioso e pode levar jeito para ser um bom detetive. Depois de um tempo acompanhando a turma do desenho, com certeza estaria preparado para o desafio.

De 9 a 12 pontos

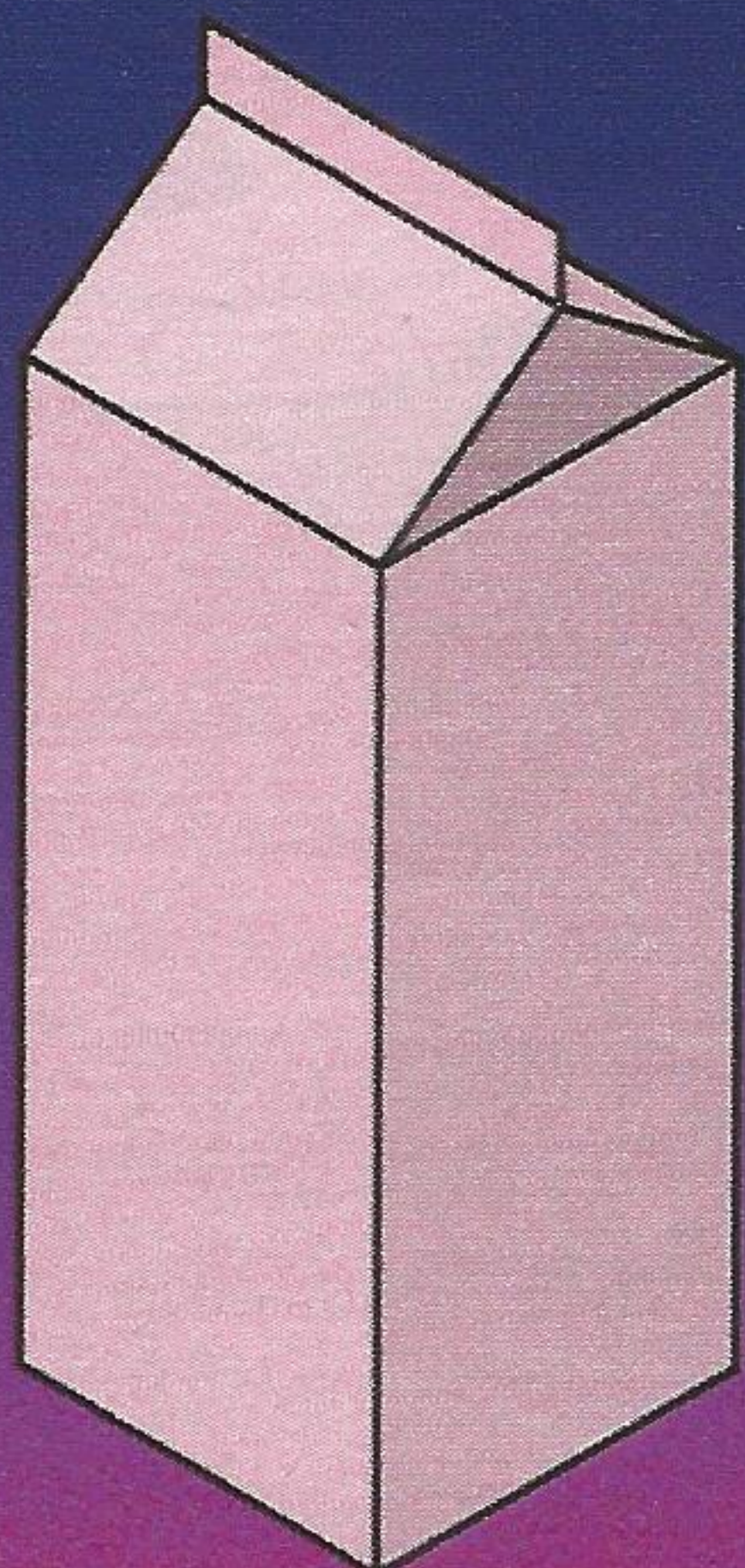
Investigar acontecimentos estranhos é com você mesmo. Com certeza você seria um grande companheiro para Martin. Só não vale exagerar e começar a enxergar mistérios por toda a parte, certo?

Um carrão

Você vai precisar de:

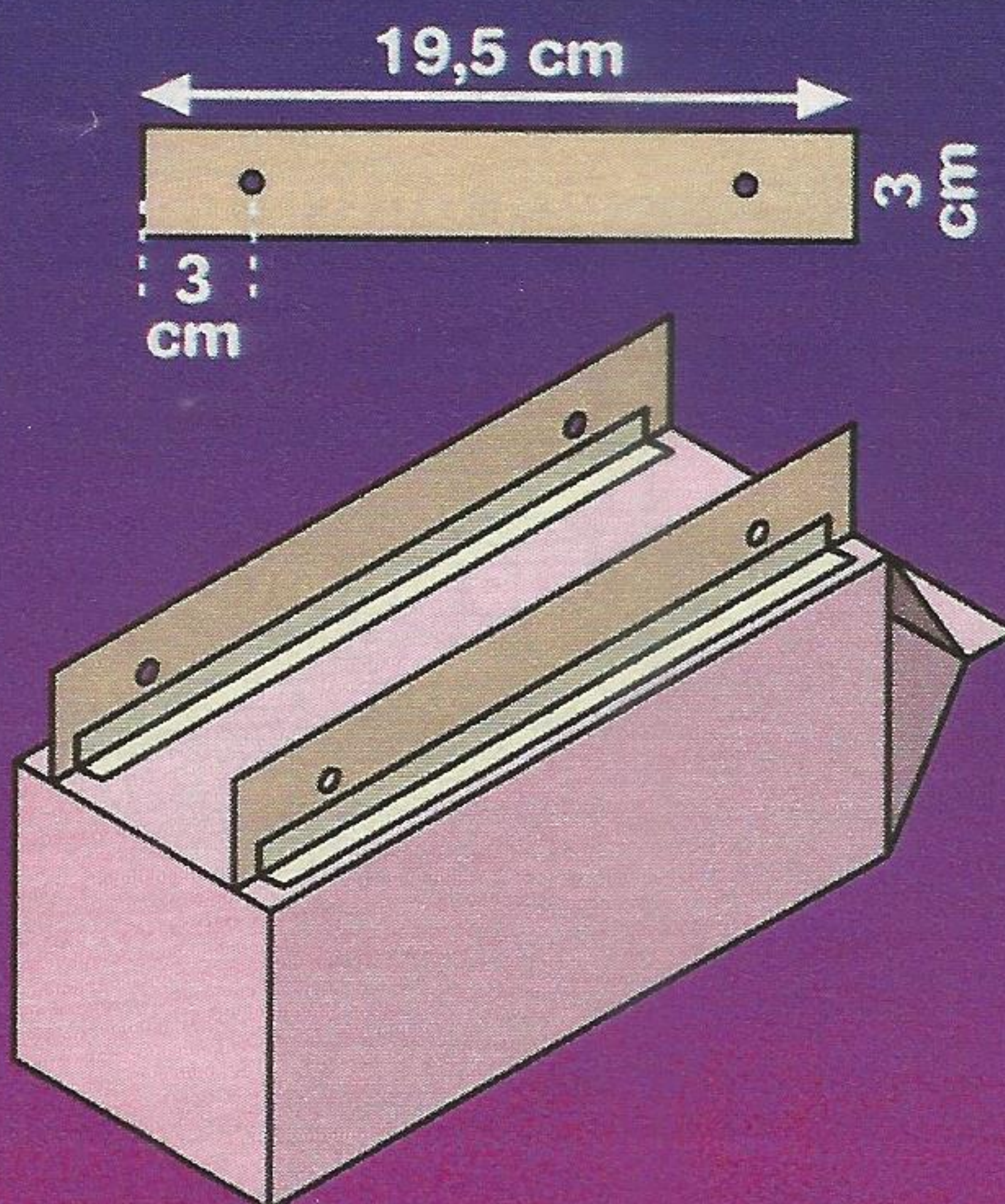
- 1 embalagem de iogurte de 1 litro
- papelão
- fita crepe
- 1 vareta
- 1 canudinho
- 2 tampas de creme dental

Lave a embalagem e feche a abertura com fita crepe.

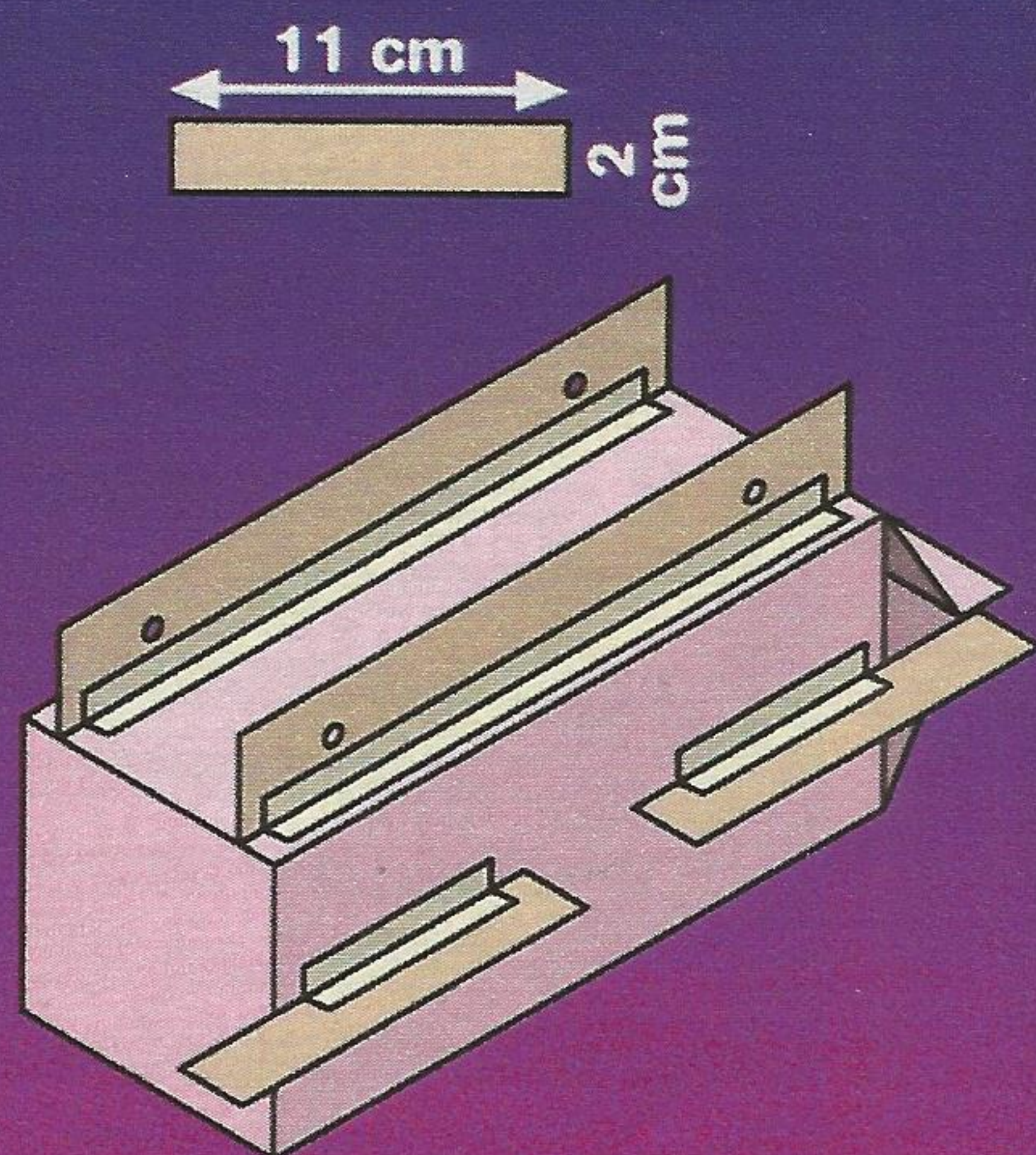


Monte um calhambeque e faça uma exposição

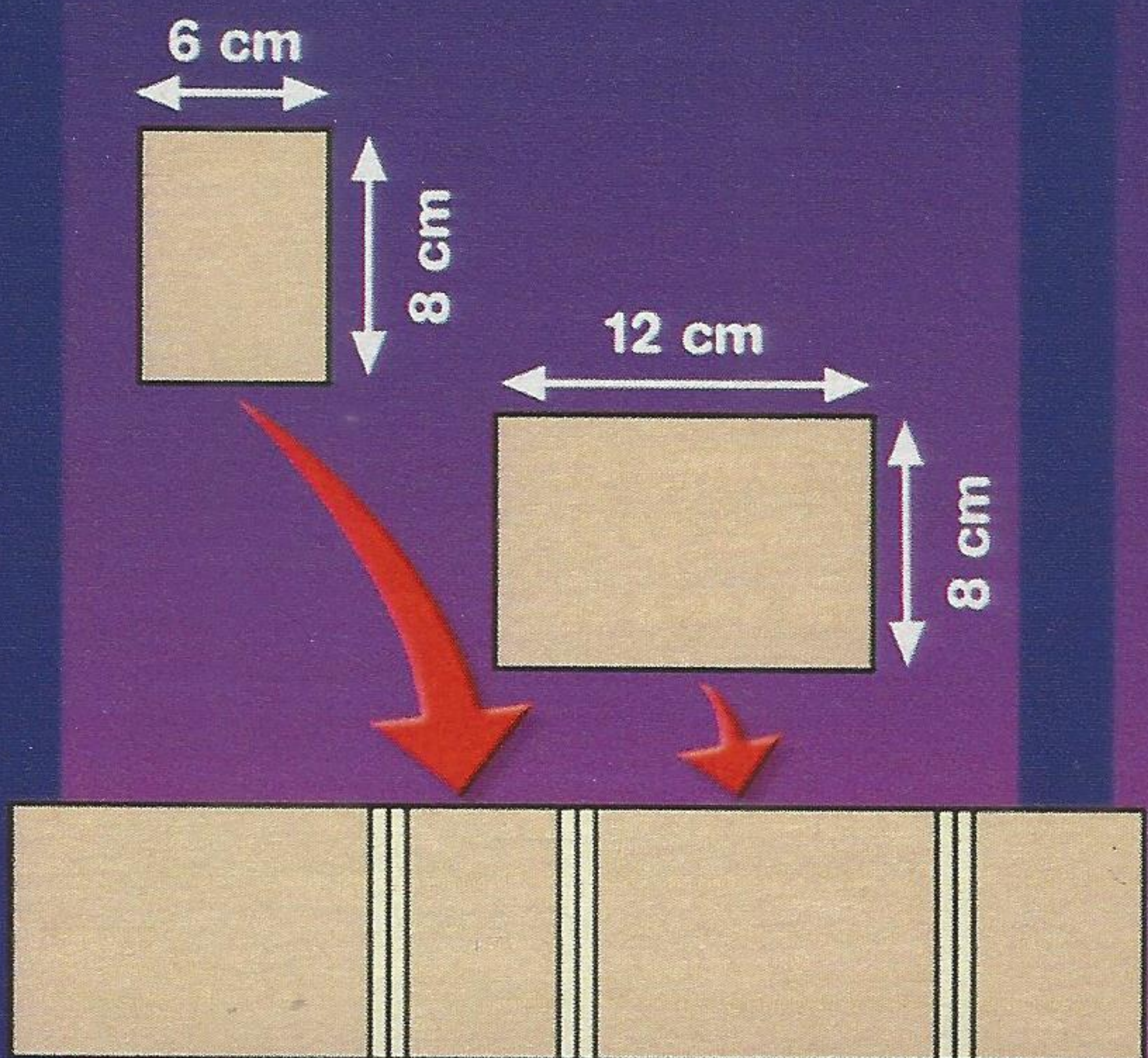
- 1** Recorte dois suportes de papelão seguindo as medidas. Com uma tampa de caneta, fure as pontas como indicado. Fixe os suportes com fita crepe em cima da embalagem.



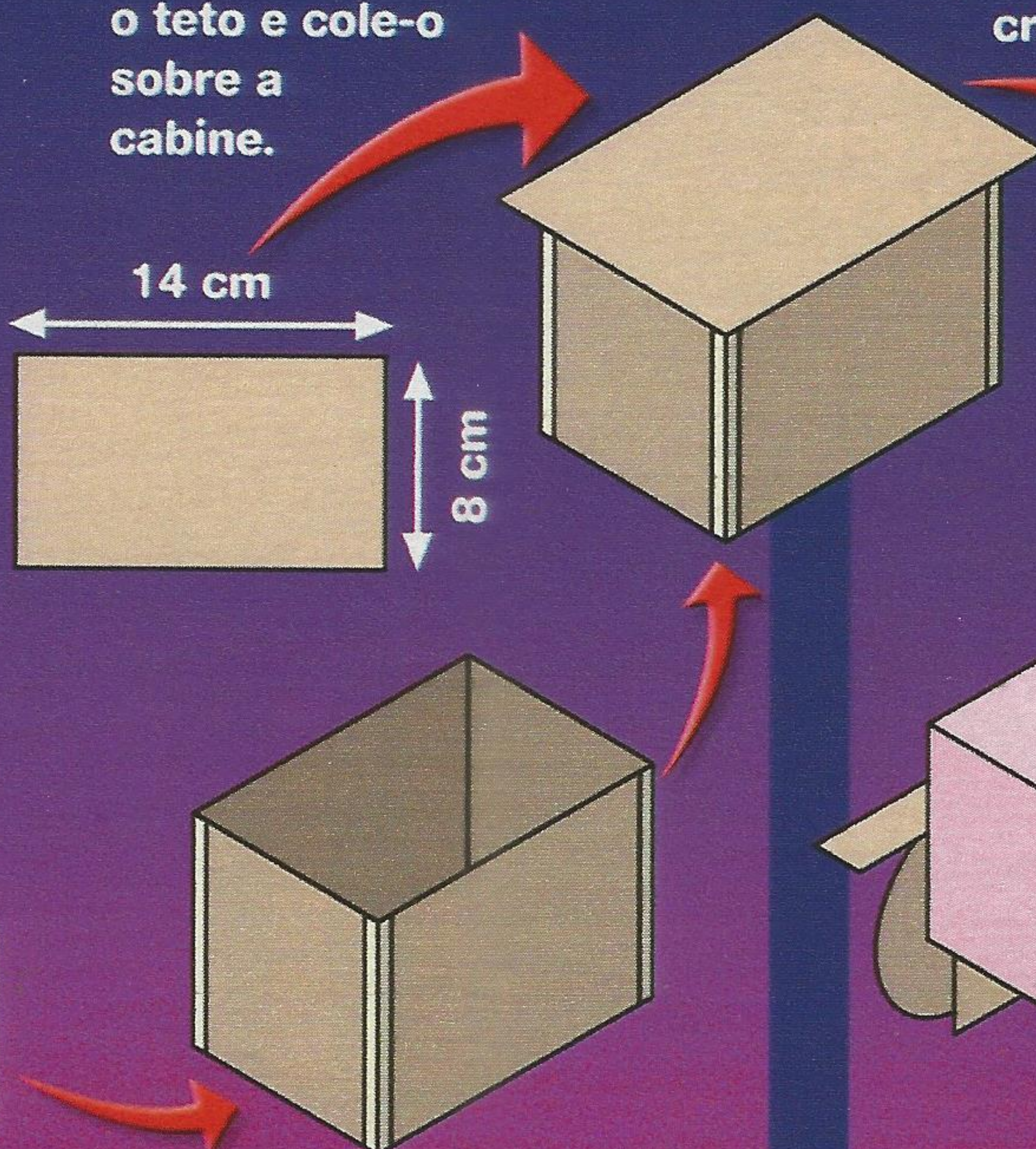
- 2** Para os pára-lamas, recorte no papelão quatro retângulos seguindo as medidas. Com fita crepe, cole dois em cada lateral, deixando 3 centímetros de cada ponta para fora.



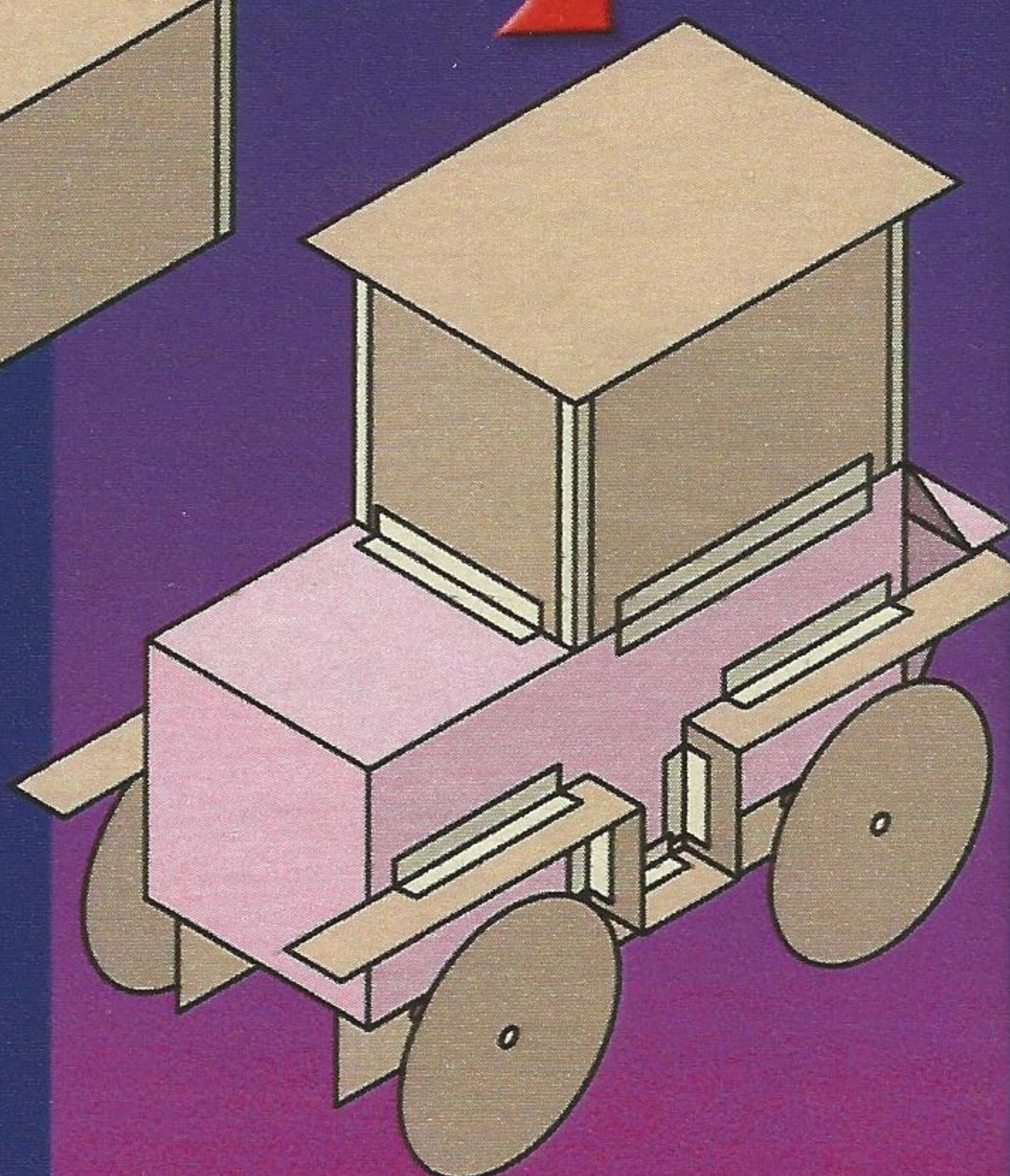
- 6** Para a cabine, recorte no papelão quatro retângulos, dois maiores e dois menores. Una todos com fita crepe. Dobre e feche com a fita.



- 7** Depois, recorte no papelão o teto e cole-o sobre a cabine.



- 8** Cole a cabine sobre a embalagem com fita crepe.

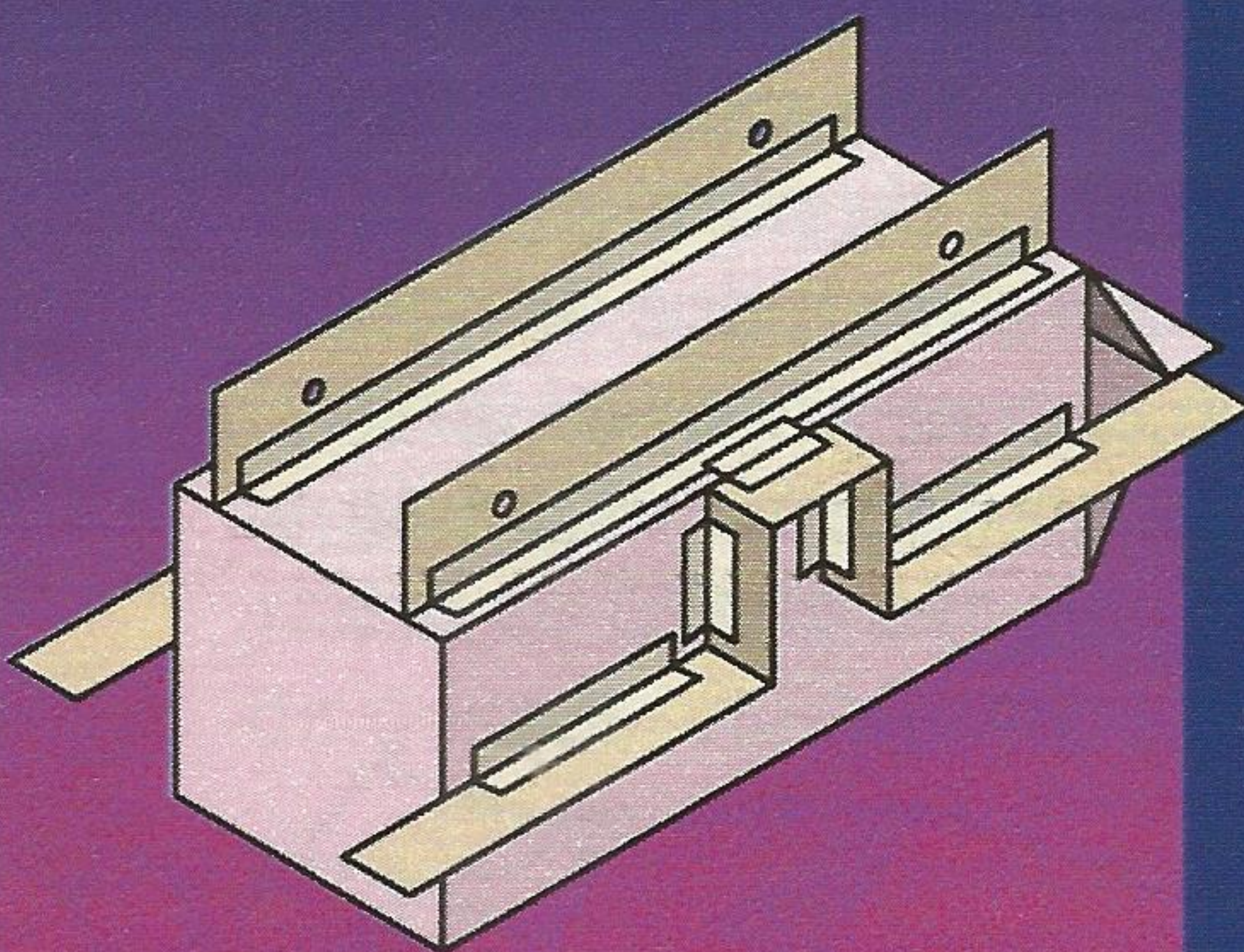


todo seu

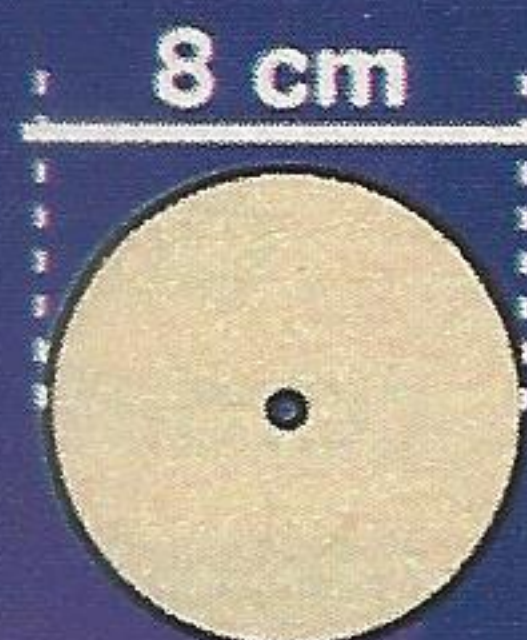
de carros antigos com a turma.

- 3** Recorte no papelão seis retângulos seguindo as medidas. Com a fita, cole três entre os pára-lamas, formando um "U".

3,5 cm
2 cm

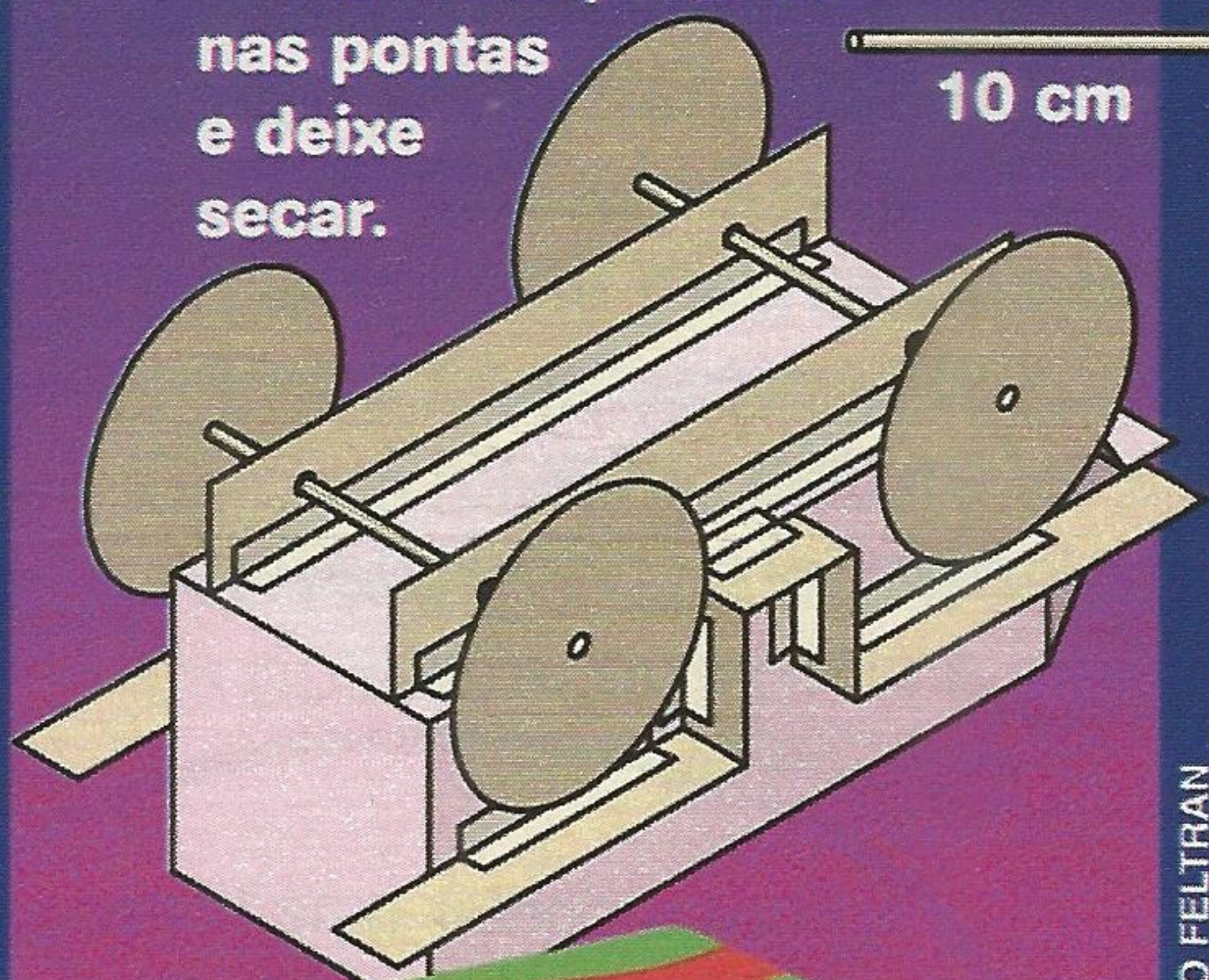


- 4** Recorte quatro rodas no papelão seguindo as medidas. Com a tampa da caneta, fure as rodas no centro. Corte dois pedaços de vareta com 10 centímetros cada.



- 5** Passe as varetas pelos furos dos suportes e encaixe as rodas. Coloque cola nas pontas e deixe secar.

10 cm



- 9** Pinte o carro com tinta branca. Deixe secar bem. Pinte tudo com tinta colorida e desenhe as janelas e os detalhes.

Cole 1 cm de canudinho na frente...

...e as duas tampas para fazer os faróis.



PRODUÇÃO: MARCUS FABIANO LOPES / FOTO: LEO FELTRAN

www.recreionline.com.br

CIRCOMIX



VIAJANDO PELA AUSTRÁLIA

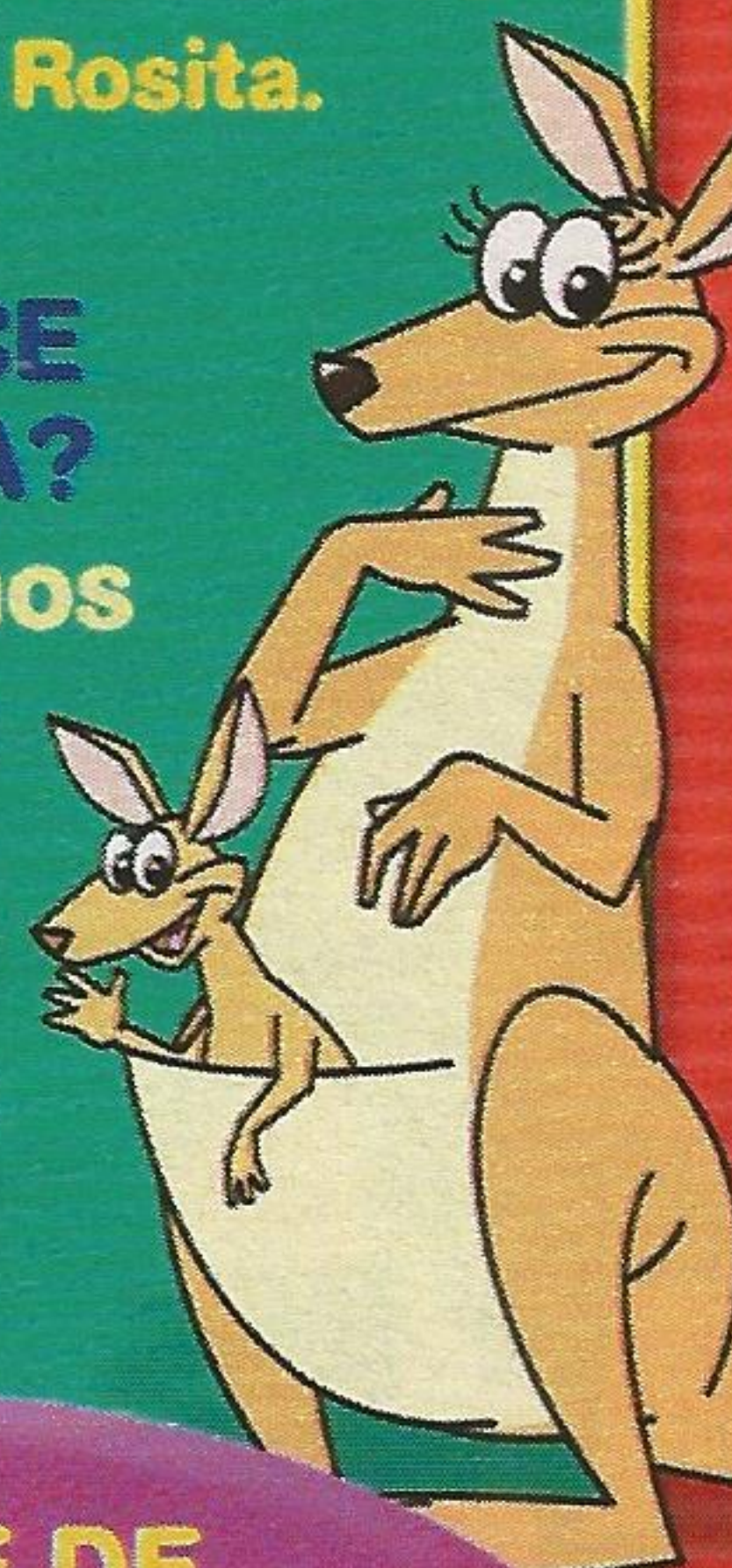
Entre em **Mapa** e saiba o que os ETs descobriram sobre o sexto maior país do mundo.

A BAILARINA

Ela rodopia e faz acrobacias. Em **Personagens**, leia curiosidades sobre **Rosita**.

VOCÊ CONHECE O CUCABURRA?

Clique em **Bichos** e veja também o ornitorrinco, o canguru e outros animais australianos.



BRINQUE DE FAZER XILOGRAVURA

Imprima desenhos usando bandejinhas de isopor.

FOLCLORE DOS VIKINGS

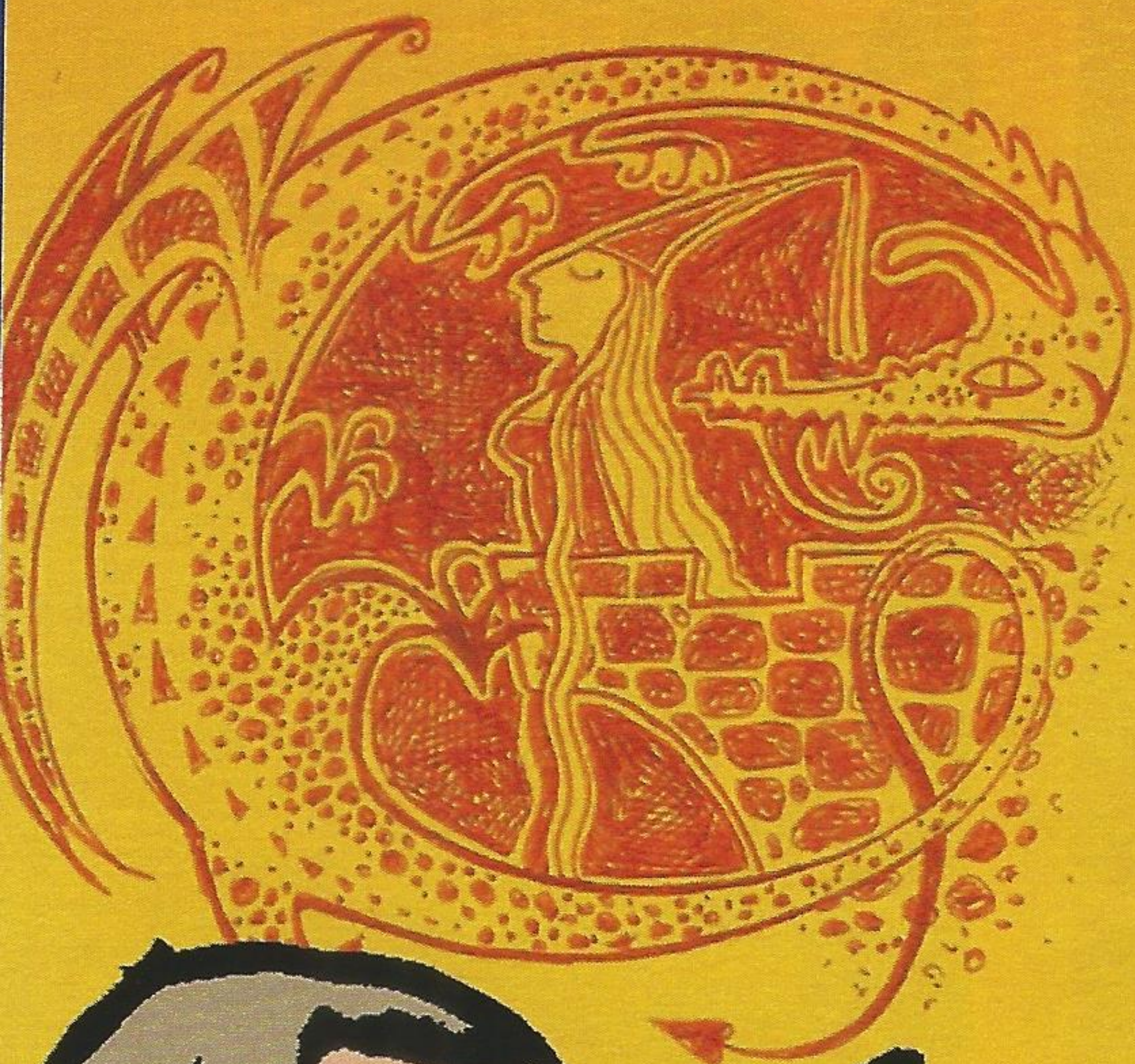
Divirta-se com lendas sobre esses antigos aventureiros do mar.





Se você que é inteligente quer saber o que é cordel, chame logo toda a gente e venha ler este papel.

OS BONNS DE RIMA



Quem faz poesia de cordel transforma qualquer assunto em verso. Pode ser a chegada do homem à Lua, a vitória na Copa do Mundo ou o casamento do Lampião com a Maria Bonita.

O cordel hoje é um tipo de poesia bem brasileira, mas ele começou na Europa e foi trazido pelos colonizadores portugueses. Aqui a arte virou uma

tradição da Região Nordeste. São histórias longas, às vezes divertidas, às vezes tristes, sempre contadas na forma de versos rimados.

As rimas são fáceis e os poemas muitas vezes têm erros de português, porque nem todos os poetas que escrevem cordel foram à escola. Mesmo assim as estrofes são cheias de graça e imaginação.

Eu vou contar uma história
Dum pavão misterioso,
Que levantou vôo da Grécia,
Com um rapaz corajoso,
Raptando uma condessa,
Filha dum conde orgulhoso.

Tinha cauda como leque,
As asas como pavão,
Pescoço, cabeça e bico
Lavanca, chave e botão,
Voava igualmente ao vento
Para qualquer direção.

ROMANCE DO PAVÃO MISTERIOSO

(José Camelo de Melo)

Este poema conta a história de um rapaz que constrói uma máquina voadora em forma de pavão para chegar perto de sua amada, que vivia presa em um castelo.



Poesia no cordão

Esse tipo de poesia se espalhou pelo sertão nordestino na voz dos cantadores e depois passou a ser impresso em folhetos de papel. Foi chamado de cordel porque antigamente os livrinhos eram vendidos nas ruas e feiras pendurados em cordões.

Os poemas tinham estrofes de seis versos e, no começo, só falavam de princesas encantadas, heróis valentes e bichos falantes. Com o tempo passaram a falar também de assuntos atuais, como eleições, secas, enchentes e até de descobertas científicas.

Como os sertanejos viviam isolados de tudo, muitas vezes, eles ficavam sabendo das notícias pelos cantadores ambulantes, que iam passando pelas vilas com suas violas e contavam as novidades por meio de versos musicados. Outro jeito de levar as informações eram os folhetos de cordel.

Como os jornais, o rádio, a televisão e a internet estão em todo lugar, muita gente pensou que o cordel fosse desaparecer. Nada disso. Ele continua informando e divertindo as pessoas com temas atuais como o futebol, a vida dos artistas e as confusões da política.

A Recreio com orgulho
Lança para seus leitores
Um desafio de versos
Como fazem os cantadores
Desse nosso Nordeste
Repleto de bons autores.

Solte a sua imaginação e
Escreva um cordel rimado,
Mande para o nosso site
Para que seja publicado.
Mas preste muita atenção:
Só vale verso caprichado.

CAPAS BACANAS

As gravuras das capas dos folhetos de cordel são bem diferentes. Em geral, são desenhos simples feitos com uma técnica chamada de xilogravura.

Os desenhos são esculpidos em um pedaço de madeira, que recebe uma camada de tinta, e depois são transferidos para o papel. Esse tipo de impressão é bem antigo. As xilogravuras de cordel, hoje, são vistas como arte.

ILUSTRAÇÕES: BIRY (cordel) / JEAN GALVÃO (repentistas)

LABIRINTO

Ajude o repentista a recuperar a sua viola que o cachorro levou.

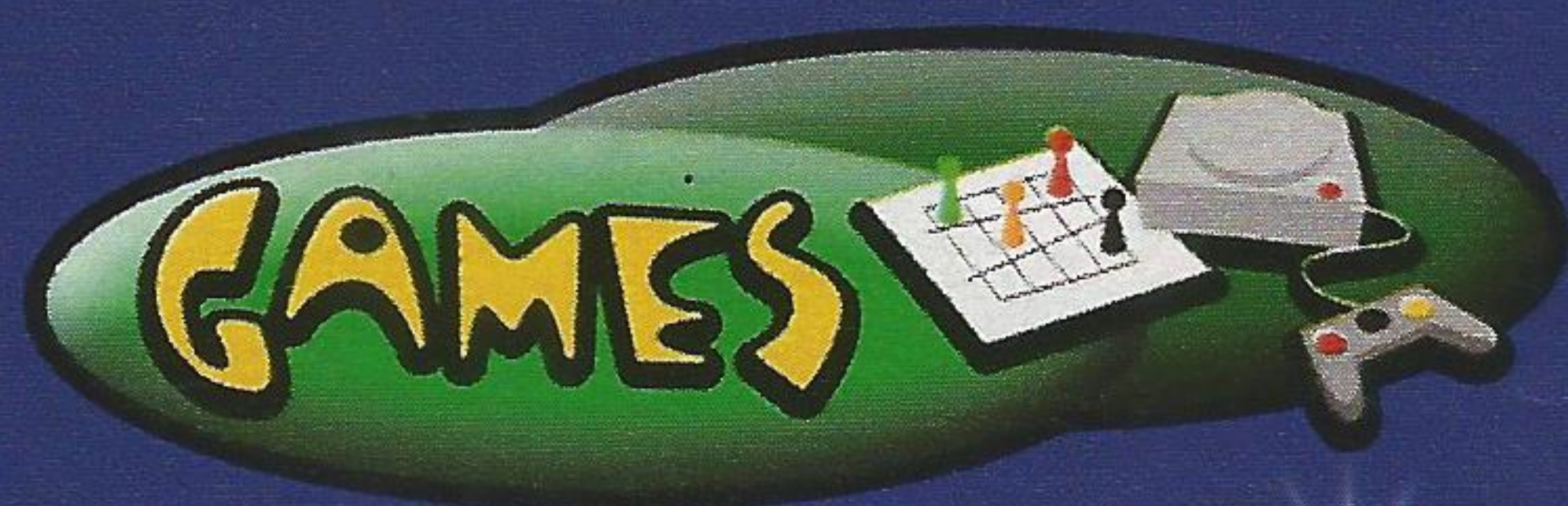
Resposta na página 42.



CIRCOMIX

**Algumas mutações
causam a maior confusão!**





Ache o gênio e realize seus desejos de aventura em Disney's Aladdin.

Viagem mágica

IMAGENS: DIVULGAÇÃO



Derrube os vasos para encontrar itens que recuperam energia.



Juntando 100 diamantes, você ganha uma vida extra.



Pendure-se na estalactite e faça balanço para saltar os espinhos.



Salte sobre a cabeça dos homens que ficam nas janelas para ir mais alto.

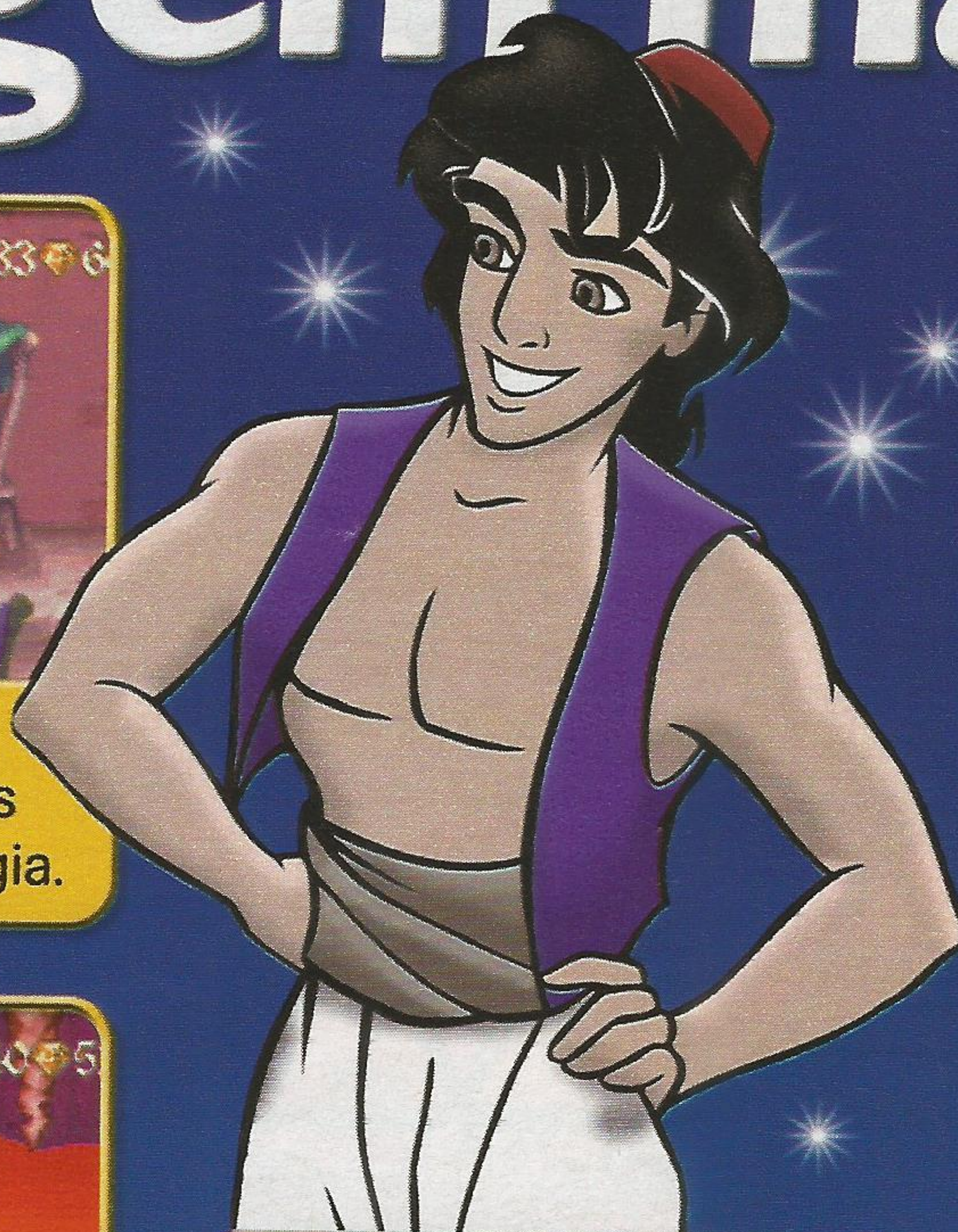
COMANDOS BÁSICOS

Botão A ▶ saltar.

Botão B ▶ correr.

Botão R ▶ planar (para usar essa técnica, você precisa encontrar a toalha antes).

Botão L ▶ ataque (jogar maçãs).



Você deve conhecer a história do jovem Aladdin, que sai em busca da lâmpada mágica. Em **Disney's Aladdin**, é você quem assume o controle do personagem e se diverte em aventuras superlegais no Game Boy Advance.

O caminho é longo e, antes de libertar o gênio, Aladdin enfrenta muitos perigos. O pior deles é ter de vencer Jafar, um cara ambicioso e trapaceiro, que quer ficar com os poderes da lâmpada.

Aladdin, no entanto, é bem mais esperto. Ele não é grande nem fortão e não usa armas, mas tem sempre ótimas idéias. Além disso, conta com a ajuda dos amigos Abu e Tapete.

O jogo começa na cidade de Agrabah, com Aladdin saltando sobre barracas. Ele também passa por uma pirâmide arrepiante e pelo mundo dentro da lâmpada.

Para vencer os desafios, o herói pode atirar maçãs, voar de tapete mágico ou flutuar em uma toalha. Ah! E lembre-se de que, além da lâmpada, Aladdin quer conquistar o coração da princesa Jasmine.



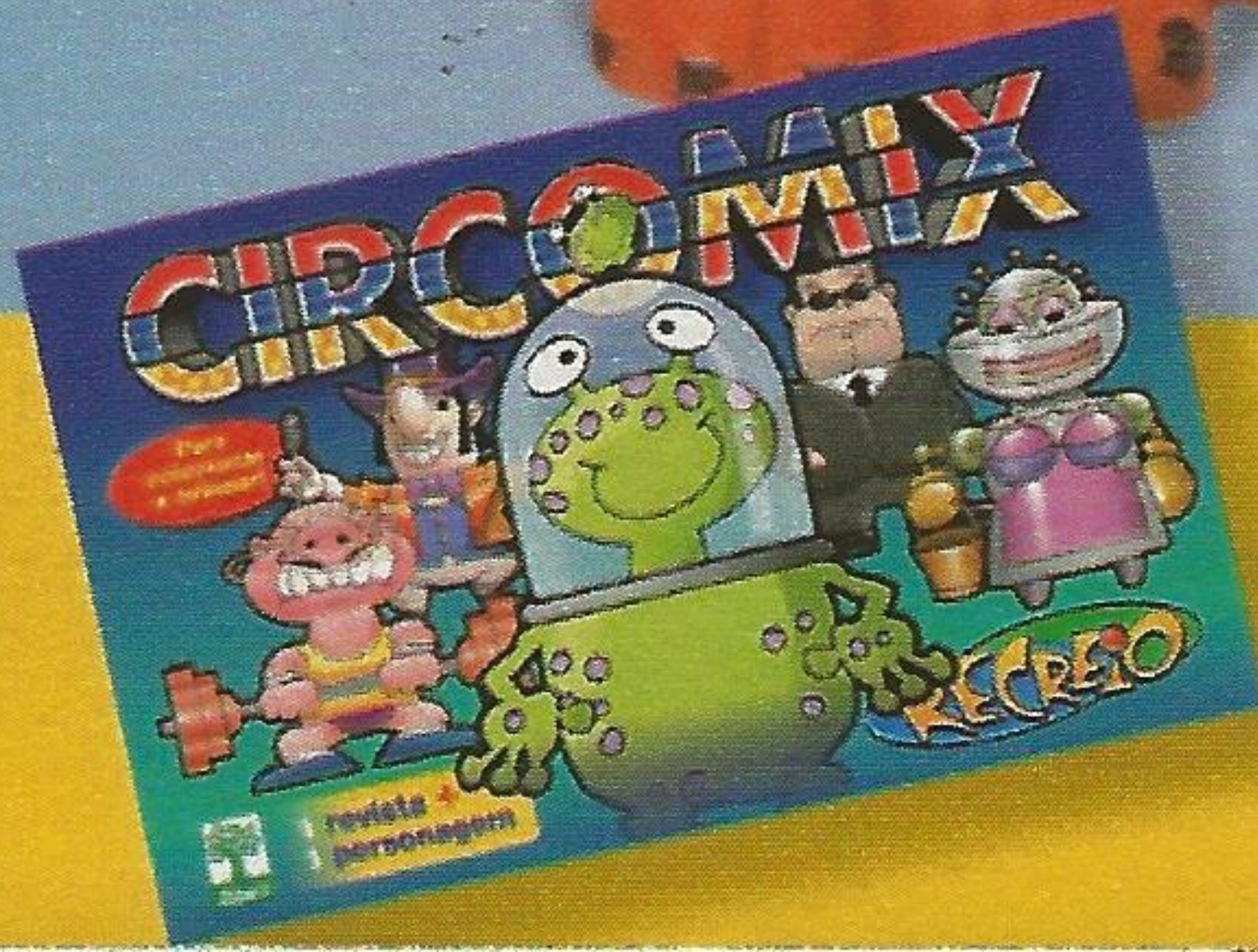
Mas todas são uma grande diversão!

A brincadeira continua na sua casa!

Em
cada edição
um novo
personagem!
Colecione!



CIRCOMIX
Uma coleção de outro mundo



Patrocínio



www.candide.com.br

RECREIO

Toda quinta, nas bancas

GUERREIRO

Embarque numa aventura pelos oceanos e conheça os vikings.

Na Idade Média, era só ouvir falar que os vikings estavam chegando que vilas inteiras davam um jeito de se esconder.

Esses guerreiros eram considerados invasores terríveis, que roubavam as cidades e não temiam nada.

A palavra viking quer dizer pirata em línguas escandinavas antigas e é claro que eles não ganharam essa fama à toa.

Por quase meio século, atacaram vários povos e adoravam lutar, pois achavam que os grandes guerreiros iriam para o paraíso se morressem em uma batalha.

Os vikings guerreavam bastante, mas não queriam conquistar territórios. Quando chegavam a um novo lugar, levavam tudo que podiam e partiam.

Os pesquisadores acreditam que eles faziam

isso para conseguir riquezas e alimento, pois viviam em lugares frios onde havia pouca caça e a terra não era boa para a agricultura.

Depois de inúmeras viagens e aventuras, no início do século 11, muitos vikings passaram a seguir a religião cristã e, aos poucos, foram mudando seu jeito de vida e seus costumes.

Aventureiros do mar

Os vikings tornaram-se grandes **navegadores** porque tinham de viajar pelo mar para encontrar comida e para fazer comércio.

Eles cruzavam longas distâncias e muitos pesquisadores acham que foram os verdadeiros descobridores da América, pois encontraram vestígios de uma vila viking no Canadá.

Ela foi erguida 500 anos antes da chegada de Colombo à América. Provavelmente, os vikings abandonaram a vila em pouco tempo, devido a conflitos com os índios da região.

ILUSTRAÇÕES:
CRIS EICH
& JEAN-CLAUDE
e LUIS IRÍA/Revista
Superinteressante
(barco).

CONSULTORIA:
JOHNNI LANGER,
(professor de história da
Universidade do Contestado
de Santa Catarina).

**Materia
sugerida pelo leitor
Matheus Gabriel Santos
Freitas, de Itai,
São Paulo.**

S DO MAR

um povo que adorava uma briga.

Todos a bordo

Os vikings faziam dois tipos de barco: o **knorr**, mais rápido e leve, que era usado para transportar mercadorias, como tecidos, jóias e especiarias, e o **drakkar**, maior e mais lento, que servia para grandes viagens e para guerras.

O drakkar era de madeira de pinho, forte e resistente à umidade, e tinha **velas** de lã coloridas, tecidas pelas mulheres. Na frente do barco, geralmente havia uma escultura da cabeça de um dragão para afastar os espíritos do mal.

Para mover o drakkar, grande e pesado, além do vento era preciso que os tripulantes **remassem**. Para se proteger do frio, eles faziam fogueiras dentro do barco, que também eram usadas para cozinhar.

Festas e bom humor

Esse povo se dividia em grupos chamados clãs. Eles costumavam morar em fazendas e suas casas de madeira ou de pedra quase sempre tinham apenas **um cômodo**, que era um grande salão, sem divisões de quarto ou cozinha. Um homem podia se casar com várias mulheres, mas a primeira esposa era sempre a mais importante. Os vikings adoravam festas e eram muito bem-humorados. Celebravam casamentos e outras datas especiais com bastante comida e diversão. Eles gostavam de competições, como luta livre, jogo de peteca e de bola, arco-e-flecha e esgrima. Também tinham jogos de tabuleiro, parecidos com o xadrez.



Os vikings viveram entre os anos 750 a 1100 depois de Cristo, onde hoje ficam a Dinamarca, a Suécia e a Noruega.

Você sabia que...

- Os vikings nunca usaram capacetes com chifres? A lenda de que exibiam esse tipo de acessório surgiu em uma ópera e ficou famosa. Na verdade, usavam capacetes simples de metal.
- O maior barco viking já encontrado tinha 36 metros de comprimento e nele cabiam cerca de 100 pessoas?
- Esse povo tinha tanto respeito pelos poetas como pelos guerreiros? Eles adoravam as histórias sobre suas grandes conquistas que eram contadas em forma de poemas.
- Eles tinham uma escrita própria usando símbolos chamados de runas?



Você já escolheu o que quer ser? Enquanto pensa nisso, tente descobrir as figuras em destaque no meio destes profissionais.

A vibrant, cartoon-style illustration of a young girl in a graduation cap and gown, smiling and holding a diploma and a book titled 'BIOLOGIA'. She is surrounded by various symbols of different professions: a firefighter, a scientist, a chef, a musician, and a globe. The background is filled with colorful, abstract shapes and patterns.



UMA AVE

Saiba mais sobre o cuco, a ave que tem o canto mais

Talvez você nunca tenha visto um pássaro como esse de perto, mas com certeza já ouviu falar do seu canto ou viu uma miniatura dele saindo de um relógio, anunciando o tempo de hora em hora.

O cuco existe de verdade e é muito comum na África, Ásia e Europa. Ele faz um som parecido com “cuco” quando canta e por isso é chamado assim.

Essa ave tem penas azul-acinzentadas na cabeça e no peito. A barriga é branca com faixas pretas.

Ele vive solitário em bosques e, quando voa, parece um gavião com suas asas pontudas bem abertas.



O TRUQUE DA MÃE-CUCO

Entre agosto e setembro, quando começa a esfriar na Europa, os cucos viajam até a África, Índia e Indonésia. Em março, eles voltam para casa e machos e fêmeas se encontram para namorar.

As mães-cuco nunca fazem ninhos. Elas esperam que outros pássaros se afastem de seus ninhos e largam

seus **ovos no meio das outras espécies**.....

A fêmea do cuco coloca de 12 a 15 ovos, cada um em um ninho diferente.

Quase sempre, o ovo do cuco é maior do que os outros e traz um filhote apressado que é o primeiro a nascer.

A fêmea que fez o ninho acha que o filhote do cuco é seu e cuida dele, trazendo comida.

Ao sair do ovo, o bebê-cuco não tem penas nem enxerga, mas cresce rápido e **logo fica maior que a mãe adotiva**.....

Muitas vezes, o grandalhão joga os outros ovos para fora do ninho, ganhando toda a atenção da fêmea. Os cientistas acham que ele faz isso para garantir sua sobrevivência, já que precisa de mais comida para se desenvolver.

DA HORA

famoso do mundo.

Você sabia que o nome do cuco é parecido em vários idiomas? Veja só:

- Japonês ► *kakkou kakkou*
- Alemão ► *kuckuck*
- Hebraico ► *kuku*
- Russo ► *ku-ku*

A ficha do bicho

Tamanho ► cerca de 30 centímetros de comprimento.

Alimentação ► insetos, larvas, aranhas e pequenos lagartos.

Incubação do ovo ► cerca de 12 dias.

Tempo de vida ► entre 8 e 10 anos.

Onde vive ► na Europa, na África e na Ásia.



FOTOS: CORBIS/ISTOCKPHOTOS



JEAN GALVÃO

Que horas são?

Em 1730, um artesão que morava perto da Floresta Negra, na Alemanha, fabricou o primeiro relógio que imitava o canto do cuco. Ele escolheu esse som porque achava que era um sinal de alegria, já que a chegada dos cucos à região anunciava o início da primavera.

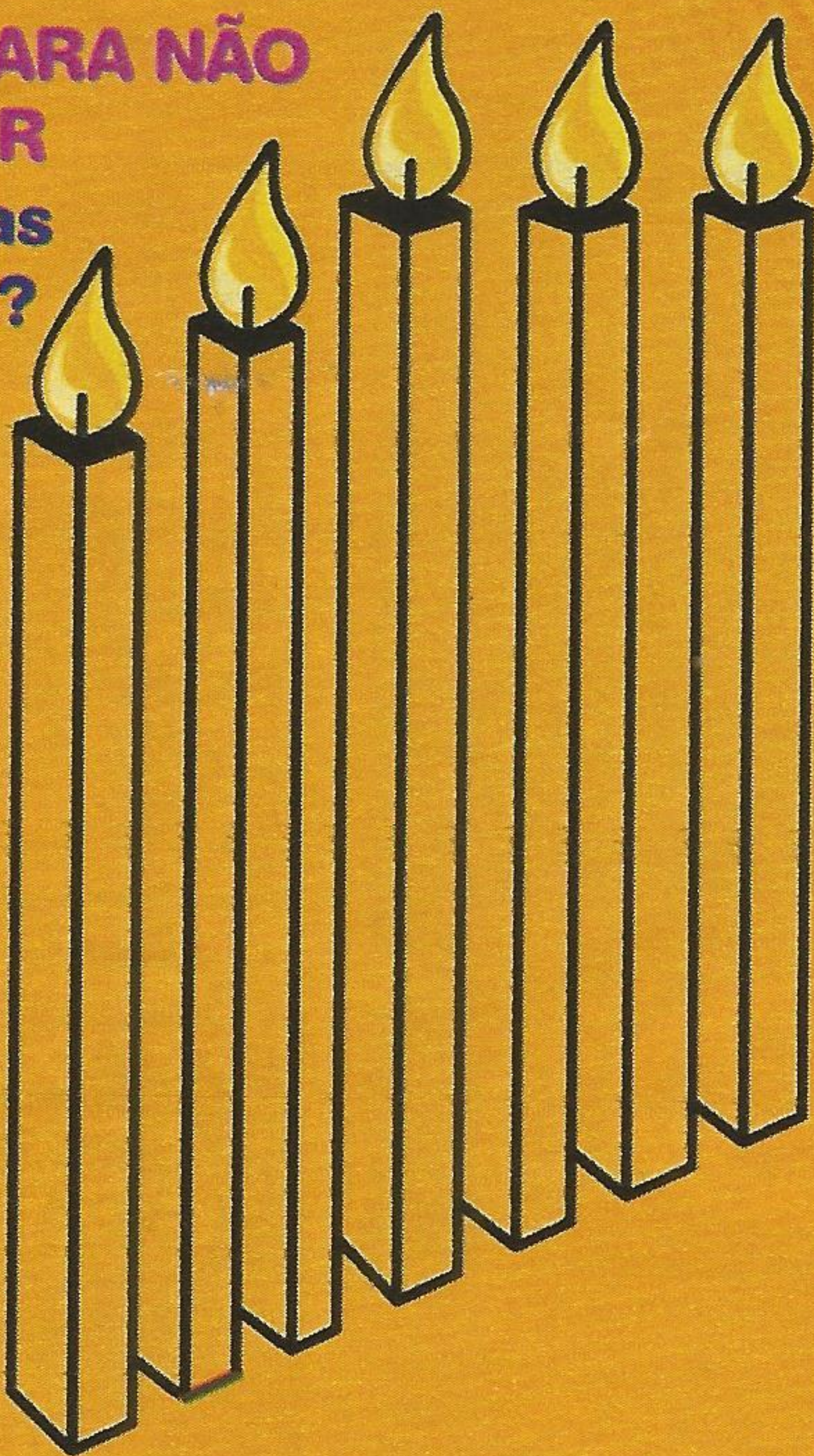
Muito tempo depois, em 1870, surgiram os modelos em forma de casinha, com um pássaro que saía pela porta e marcava as horas. Hoje há relógios-cuco no mundo inteiro.

OLHE DE NOVO!

Nem tudo é o que parece ser!
Algumas imagens conseguem confundir
o nosso cérebro. Lembre-se disso e
divirta-se com estes desenhos.

CUIDADO PARA NÃO SE QUEIMAR

Quantas velas
você vê aqui?

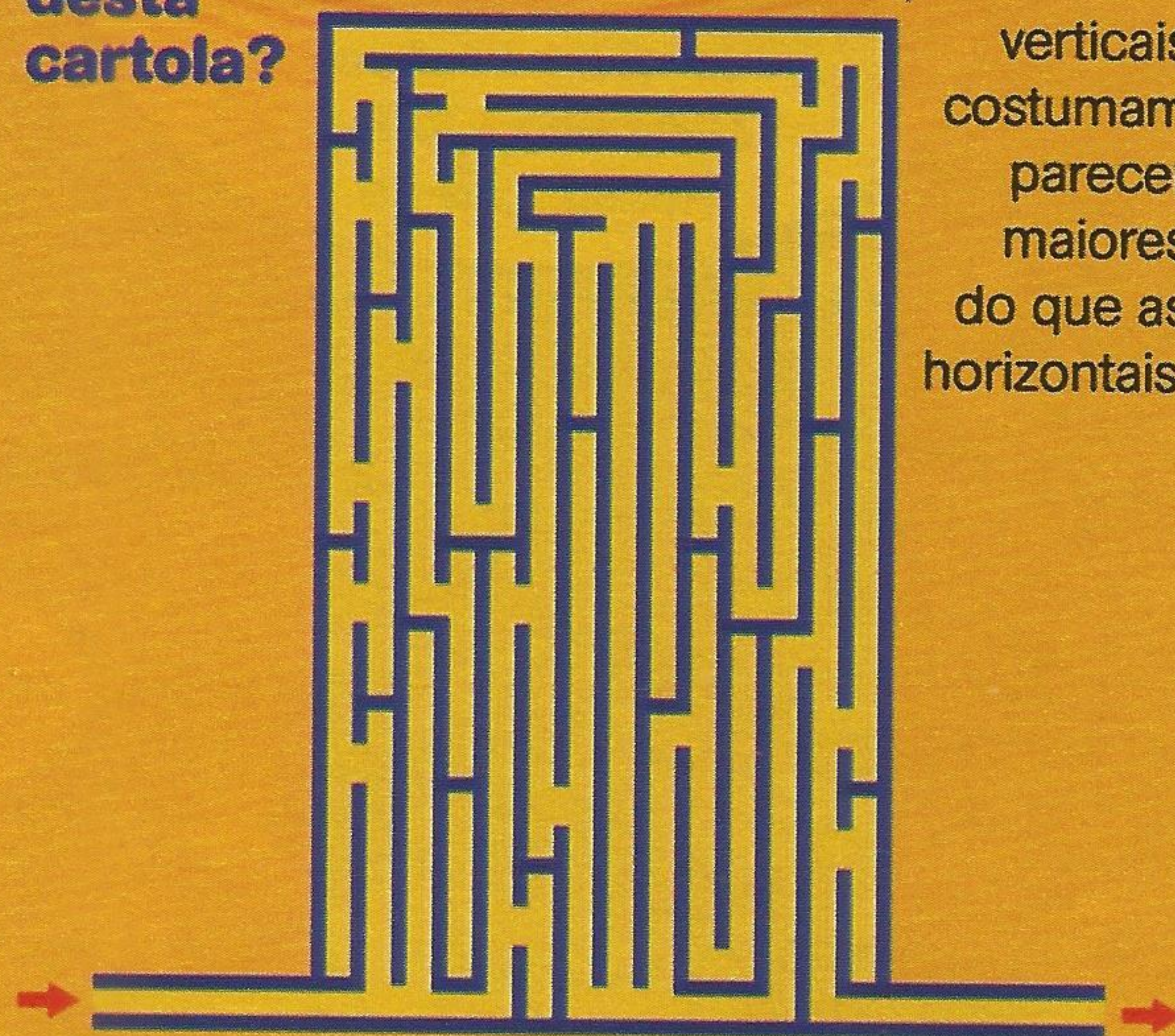


O que acontece?

Se você contar pelas chamas, são cinco velas. Mas experimente contar pelas bases. Você pode achar que são sete!

O MISTÉRIO DA CARTOLA

O que é maior, a aba ou a copa desta cartola?

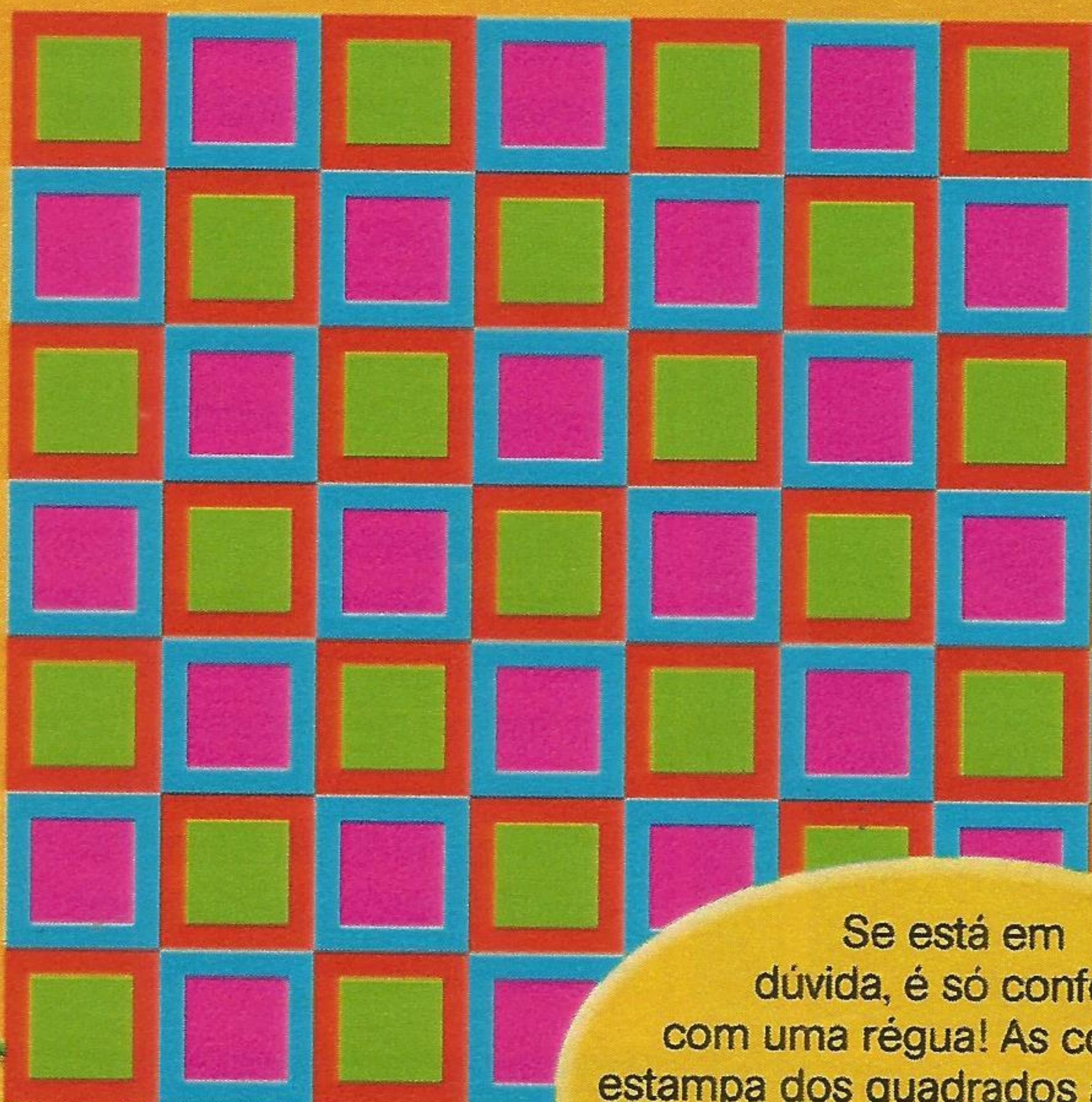


O que acontece?

A altura do chapéu e a largura da aba são iguais! É que as linhas verticais costumam parecer maiores do que as horizontais.

QUADRADOS MALUCOS

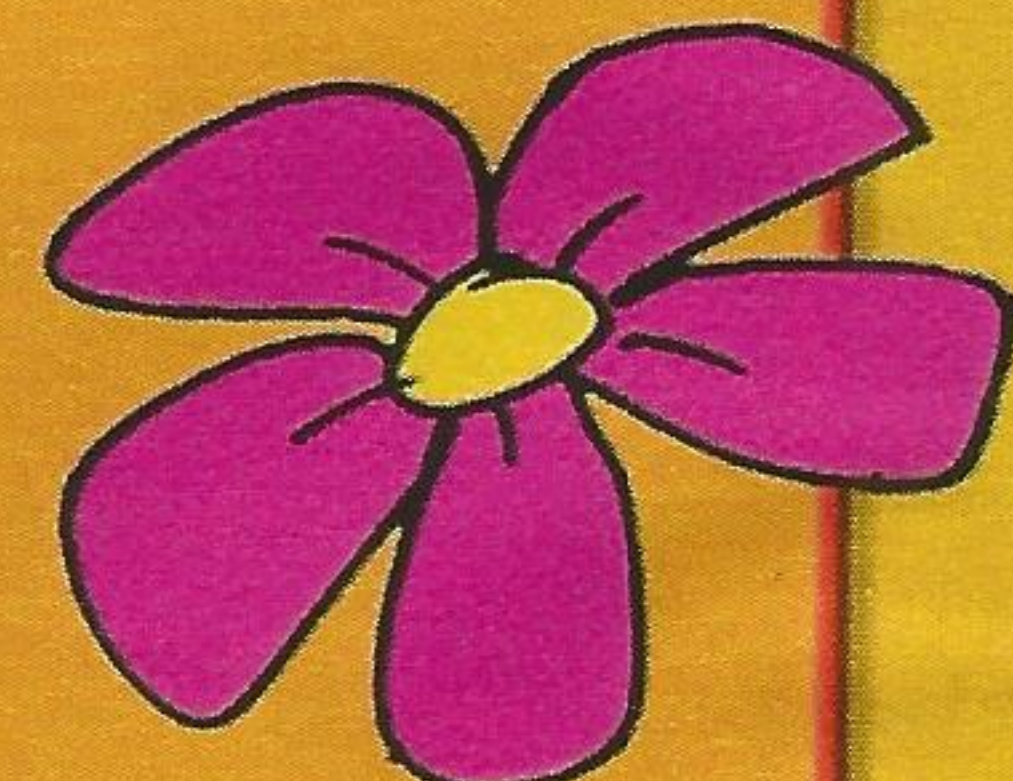
Você acredita que estes quadrados estão perfeitamente alinhados?



Se está em dúvida, é só conferir com uma régua! As cores e a estampa dos quadrados atrapalham o nosso cérebro na hora de organizar colunas, por isso elas parecem tortas.

O VÔO DO PÁSSARO

Aproxime a revista dos olhos e leve o passarinho até a flor.



O que acontece?

Quando você aproxima a revista, seus olhos não conseguem focalizar o espaço vazio entre os dois desenhos, por isso procuram as imagens mais próximas.

ESCOLA

Eu também tenho meia-entrada...

CINEMA



Os direitos do CONSUMIDOR

Saiba mais sobre eles e veja quando usá-los.

Sempre que alguém compra algo ou paga por um serviço, está protegido pelo **Código de Defesa do Consumidor**, um conjunto de leis que deve ser respeitado pelos comerciantes. Todos precisam conhecer esses direitos para comprar bem.

Para começar, fique esperto e não compre tudo que encontrar. Pense antes de gastar a mesada. Às vezes, vale a pena planejar e juntar um pouco mais para adquirir algo realmente legal. E, quando resolver comprar alguma coisa, compare os preços. Com isso você pode economizar muito.

É importante também sempre pedir a nota fiscal. Ela é uma garantia de que o comerciante vai pagar

os impostos e de que você poderá fazer uma troca se necessário.

Até na hora de passear lembre de seus direitos. Se vai a um parque, por exemplo, peça a seus pais que vejam se o lugar é seguro e se não há brinquedos quebrados.

Se você tiver até 12 anos, quando for ao cinema, teatro ou show pode pagar meia-entrada. É só apresentar sua carteira de identidade.

E não é só você que tem direitos. Quem vende também tem. Não adianta querer trocar algo um tempão depois da compra. Assim como não vale tentar trocar uma peça usada porque você não gosta mais dela.

Você sabia que...

- ▶ Quem faz uma compra por telefone ou pela internet tem sete dias para desistir?
- ▶ Todos têm direito a ser bem atendido em qualquer lugar? Isso vale tanto para uma loja como para um hospital, por exemplo.
- ▶ Pode reclamar se chegar em à loja e notar que ela fez uma propaganda que não mostra o produto, o preço ou as condições de pagamento como realmente são? Isso se chama propaganda enganosa.
- ▶ Ao comprar uma roupa e descobrir que ela está com defeito, você pode trocá-la ou pedir seu dinheiro de volta?

Queria trocar o filhotinho que comprei no ano passado...





DICAS PARA TODOS

Além de ficar ligado quando faz as suas compras, você pode ajudar seus pais e amigos para que o Código do Consumidor seja cumprido. Confira:

- ▶ Quando acompanhar seus pais nas compras, preste atenção nos rótulos. Eles devem ter informações completas sobre a composição dos produtos, a data de fabricação e a validade.
- ▶ Repare sempre nas embalagens. As latas não podem estar amassadas, estufadas ou enferrujadas. Detalhes assim prejudicam a qualidade dos alimentos e também a sua saúde.
- ▶ No caixa, ajude a conferir se os preços cobrados são os mesmos das etiquetas, placas e propagandas.
- ▶ Ao comprar um aparelho como uma TV peça ao vendedor que faça um teste. Se, mesmo assim, o aparelho apresentar algum defeito depois, é só procurar a empresa que vendeu, que terá 30 dias para consertar o seu produto.
- ▶ Se uma loja ou um prestador de serviço não respeitar seus direitos, procure instituições de ajuda ao consumidor, como o Procon.
- ▶ Entre em ação e fale sobre o Código do Consumidor com seus amigos na escola e com seus pais. Combine com eles para que todos fiquem atentos e comparem os preços antes de comprar.

DICIONÁRIO

Para fazer valer seus direitos, é importante conhecer estas palavras:

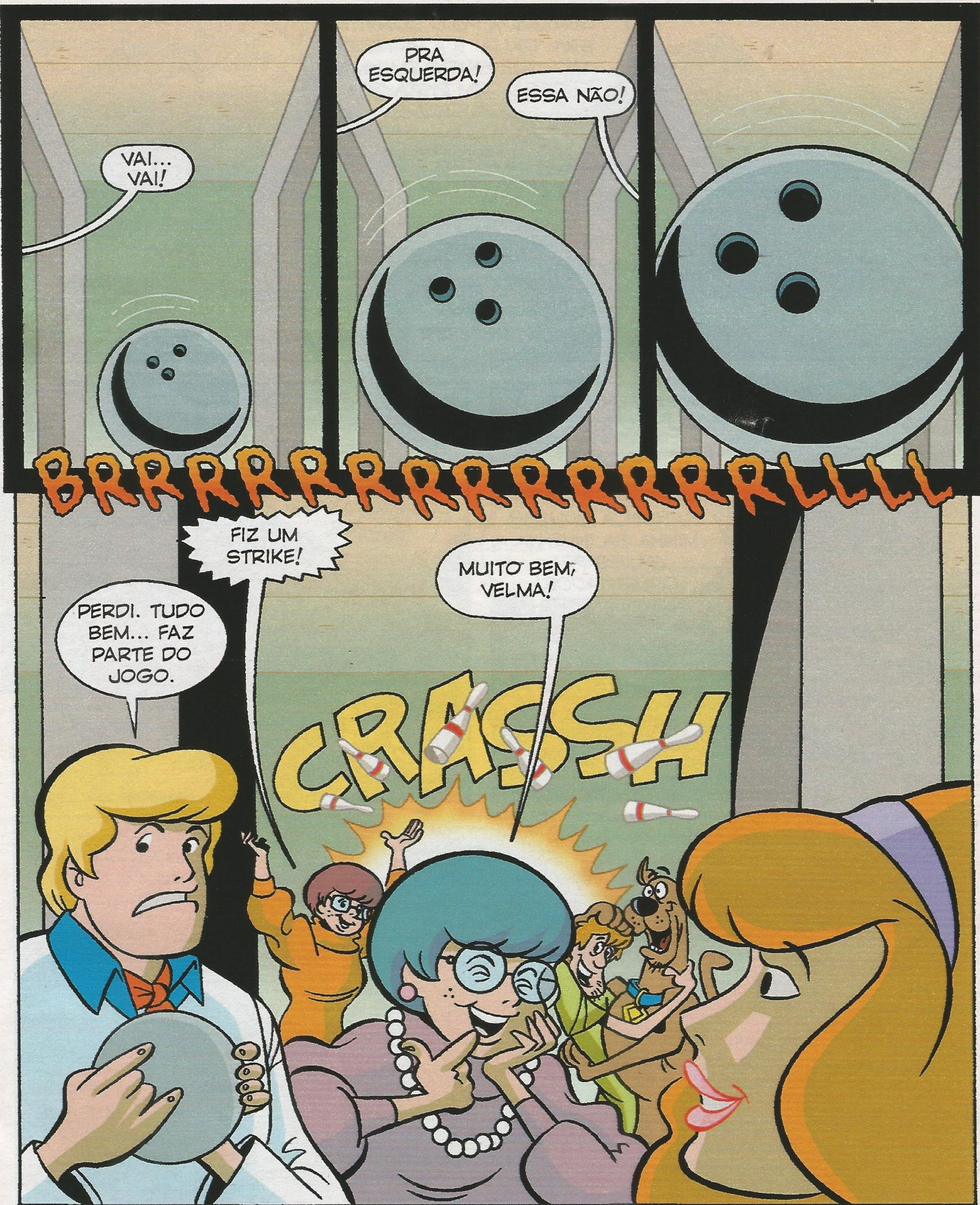
Consumidor ▶ pessoa ou empresa que compra ou usa um produto ou serviço.

Fornecedor ▶ pessoa ou empresa que coloca seu serviço ou produto à disposição do consumidor.

Produto ▶ aquilo que está à venda. Pode ser durável (que não acaba com o uso), como carro, televisão, geladeira etc., ou não-durável (que acaba com o uso), como comidas, bebidas etc.

Serviço ▶ o que você paga para ser feito, como consertar aparelhos eletrônicos, plano de saúde, cortar o cabelo etc. Também pode ser durável, quando não termina rápido (por exemplo, a construção de uma casa), ou não-durável, que termina logo (uma lavagem do carro). O serviço ainda pode ser público, quando é feito pelo governo. É o caso das escolas, hospitais e transportes públicos e dos serviços de esgoto, água e luz.





SCOOPY-DOO em

TEXTO ► MATT WAINE
ARTE ► TIM HARKINS
CORES ► LEE LOUGHRIDGE
TRADUÇÃO ► MARCELO ALENCAR

**FOI O GNOMO?
MAS COMO?**



LOGO...

TIA DÁLIA?
CADÊ VOCÊ?

VEJAM!
AQUI ESTÁ
A PROVA!

ESTAS JÓIAS DEVEM VALER
MILHÕES! FORAM TODAS DEIXADAS
PELOS GNOMOS!

E TEM MAIS. OLHEM
ONDE OS GNOMOS
ESTÃO NO JARDIM.

ATÉ AMANHÃ,
ELES TERÃO
TROCADO DE
LUGAR!

NÃO SEI BEM
SE ISSO É UM
MISTÉRIO...

CLARO QUE
É! E ESTA NOITE
NÓS VAMOS
INVESTIGAR.

VALEU,
FRED.

TALVEZ
A GENTE
NEM PRECISE
PROCURAR
PISTAS LÁ
FORA!

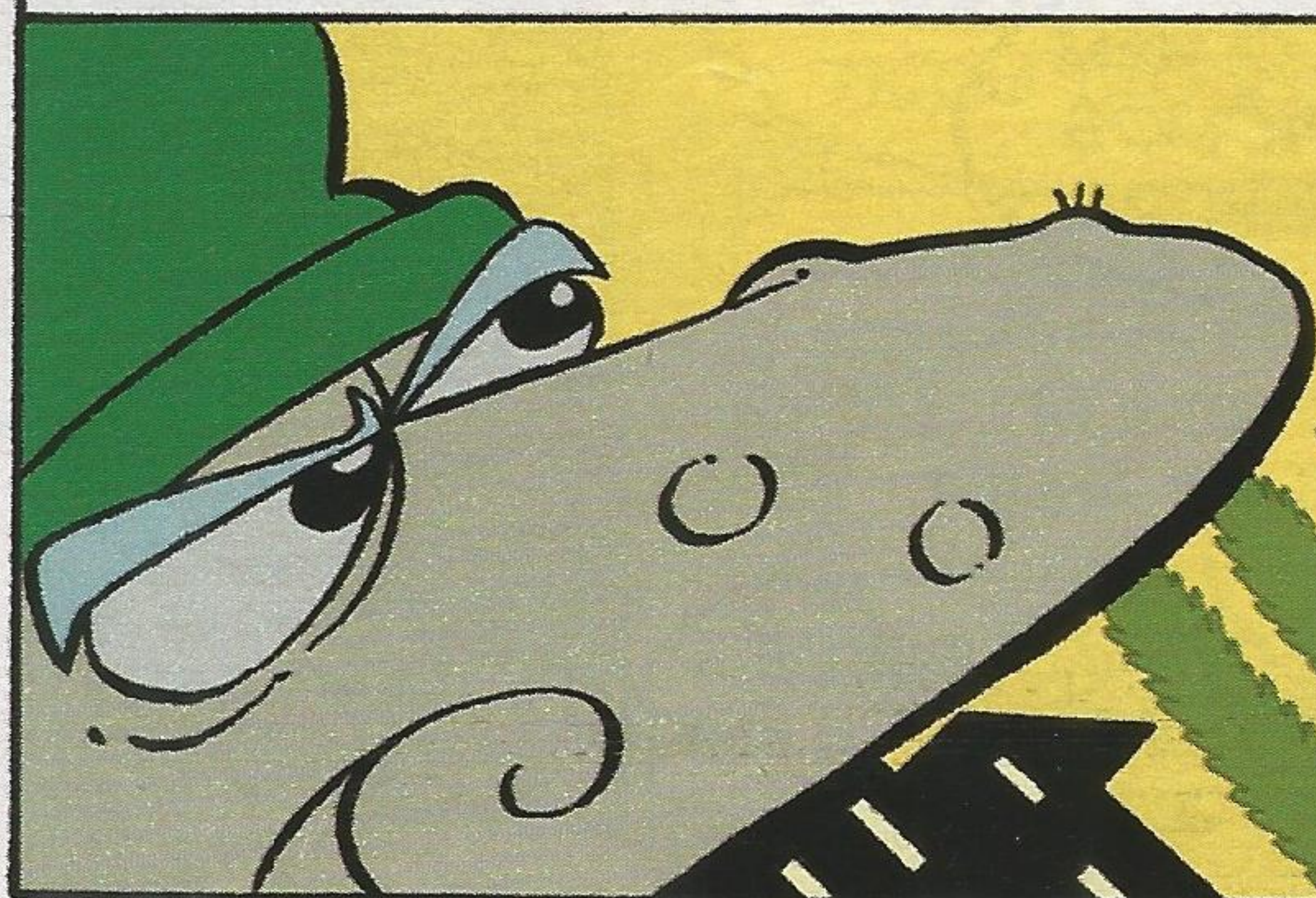
DEPOIS QUE ELES
MUDAM DE LUGAR,
VOCÊ COLOCA OS
GNOMOS DE
VOLTA ONDE
ESTAVAM, TIA?



NÃO! TENHO
MEDO DE TOCAR
NELES!

E ESSE FOI
O GNOMO
QUE SE
MOVEU POR
ÚLTIMO?

VOCÊ
SABE TUDO,
QUERIDA!



NÃO ESTOU
ENTENDENDO
AONDE A
VELMA QUER
CHEGAR!



E EU JÁ ENTENDI QUE
ESTOU FAMINTO!

É ISSO AÍ!



POSSO VER SEUS
COMPUTADORES?

CLARO!
NO SEGUNDO
ANDAR, PERTO
DO QUARTO!



VAMOS ATRÁS
DAS DUAS. PARECE
QUE A VELMA TEM
UM PALPITE!





NÃO TEM NENHUM SINAL
DE ADULTERAÇÃO AQUI...
VOCÊ SÓ CRIA SEUS JOGOS
NESTA MÁQUINA?



SIM, MAS...
EU NÃO
ENTENDO...

VOCÊ JÁ ENVIOU
ALGUM GAME PELA
INTERNET?



CLARO! VOCÊ ACHA
QUE ALGUÉM ESTÁ...



...TENTANDO ROUBAR
AS SUAS IDÉIAS PELO
COMPUTADOR!

EXATO! A MAIORIA DOS
APARELHOS ELETRÔNICOS
EMITE ONDAS DE RÁDIO,
QUE PODEM SER CAPTADAS
POR FIOS ELÉTRICOS!



O BANDIDO TRAZ
SEUS RECEPTORES
CADA VEZ MAIS
PERTO DA CASA
PRA PEGAR MELHOR
ESSAS ONDAS!

OS GNOMOS FORAM
MEXIDOS PRA COBRIR
OS BURACOS QUE
O VILÃO CAVOU! ELE
ESCONDE OS FIOS NO
JARDIM!



"...MINHA EX-MELHOR AMIGA. NÓS
BRIGAMOS QUANDO ELA EXIGIU METADE
DA MINHA EMPRESA. MABEL CUIDAVA
DAS VENDAS... EU É QUE SEMPRE CRIEI
TODOS OS GAMES!"



ELA JUROU
VINGANÇA.

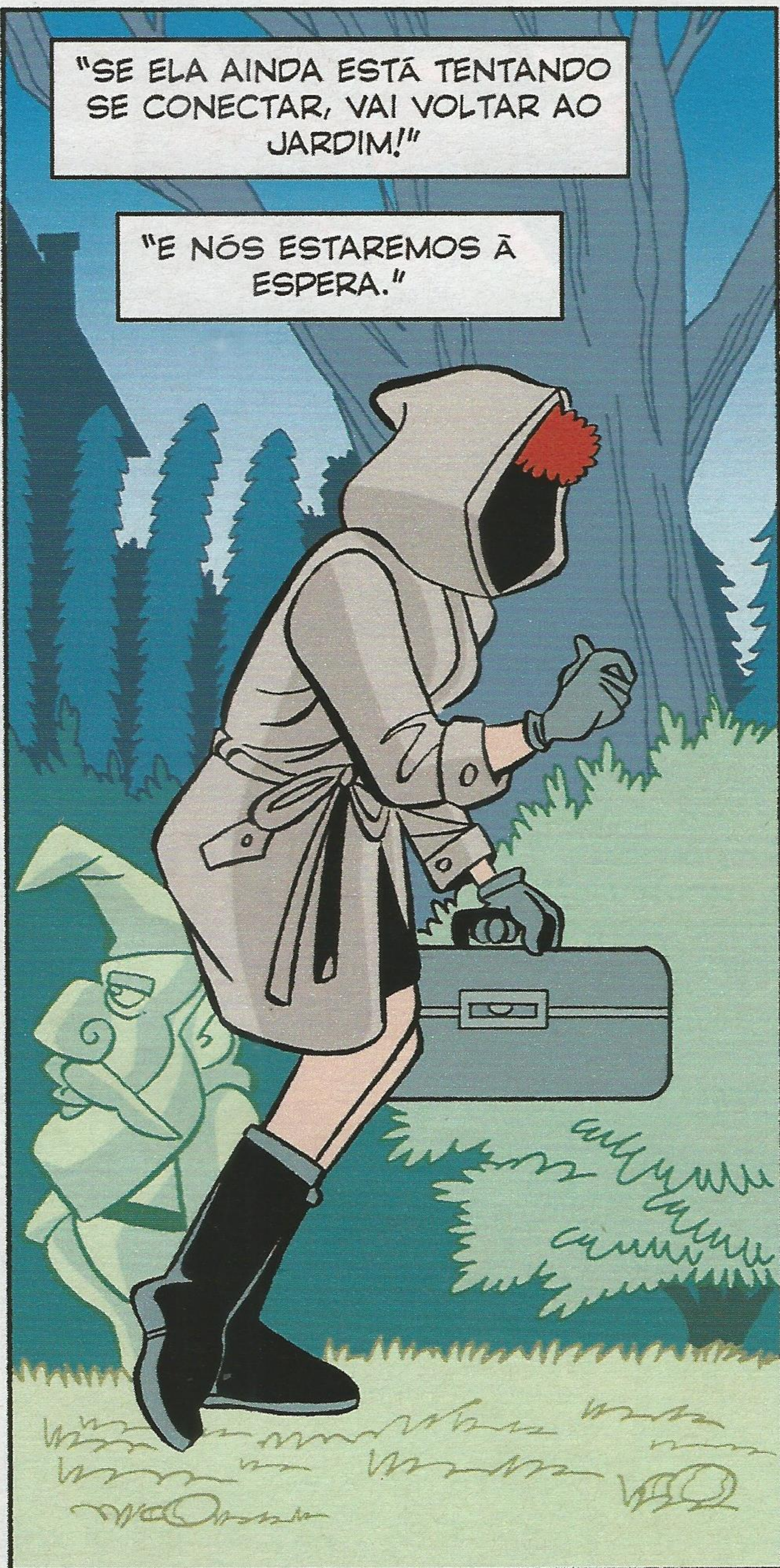
SERÁ QUE A MABEL
JÁ ESTÁ LIGADA
AO COMPUTADOR?

SÓ TEM
UM JEITO DE
SABER.



"SE ELA AINDA ESTÁ TENTANDO
SE CONECTAR, VAI VOLTAR AO
JARDIM!"

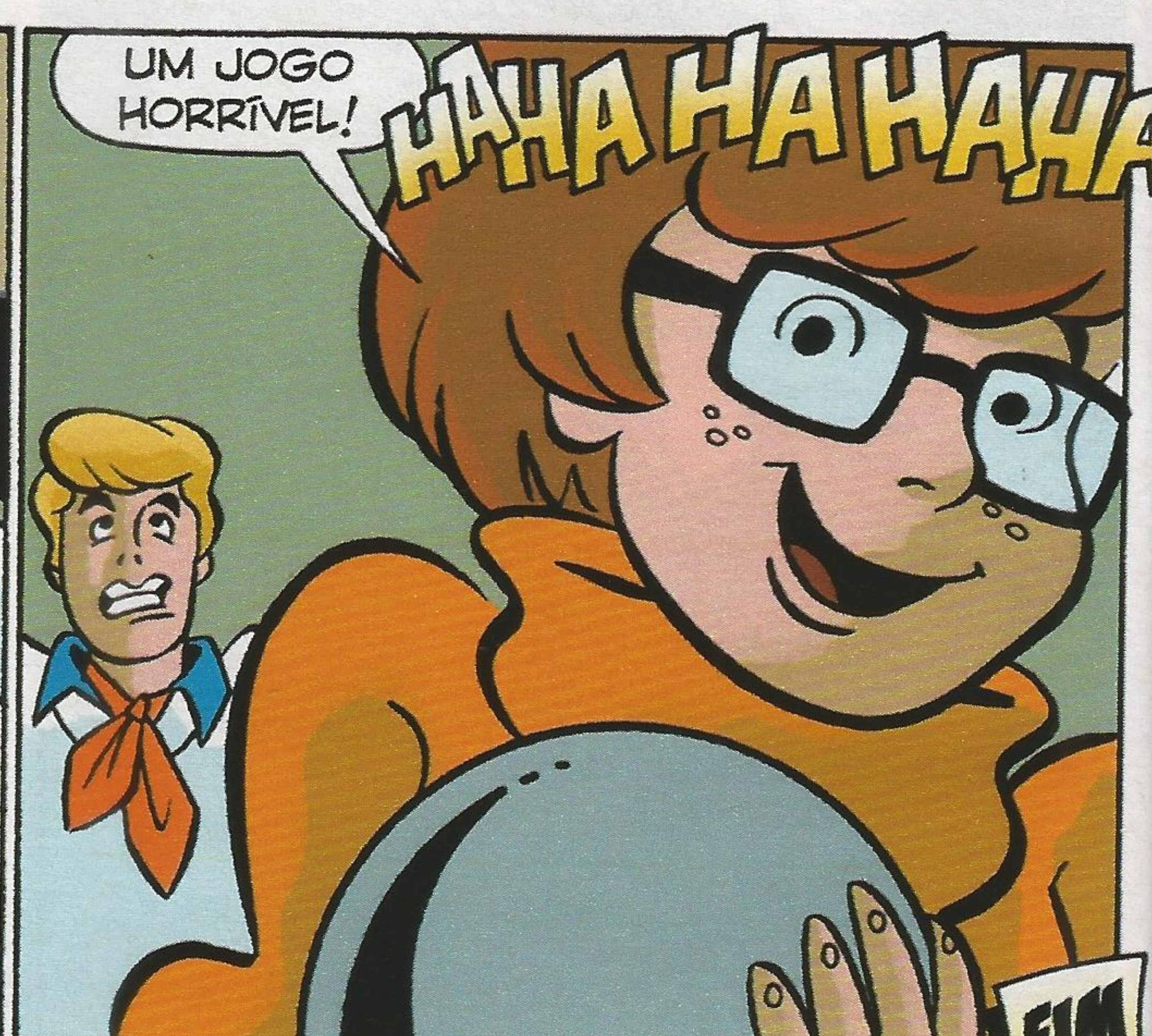
"E NÓS ESTAREMOS À
ESPERA."



ELA TEM
CABELOS
RUIVOS E
CACHEADOS?

ISSO.

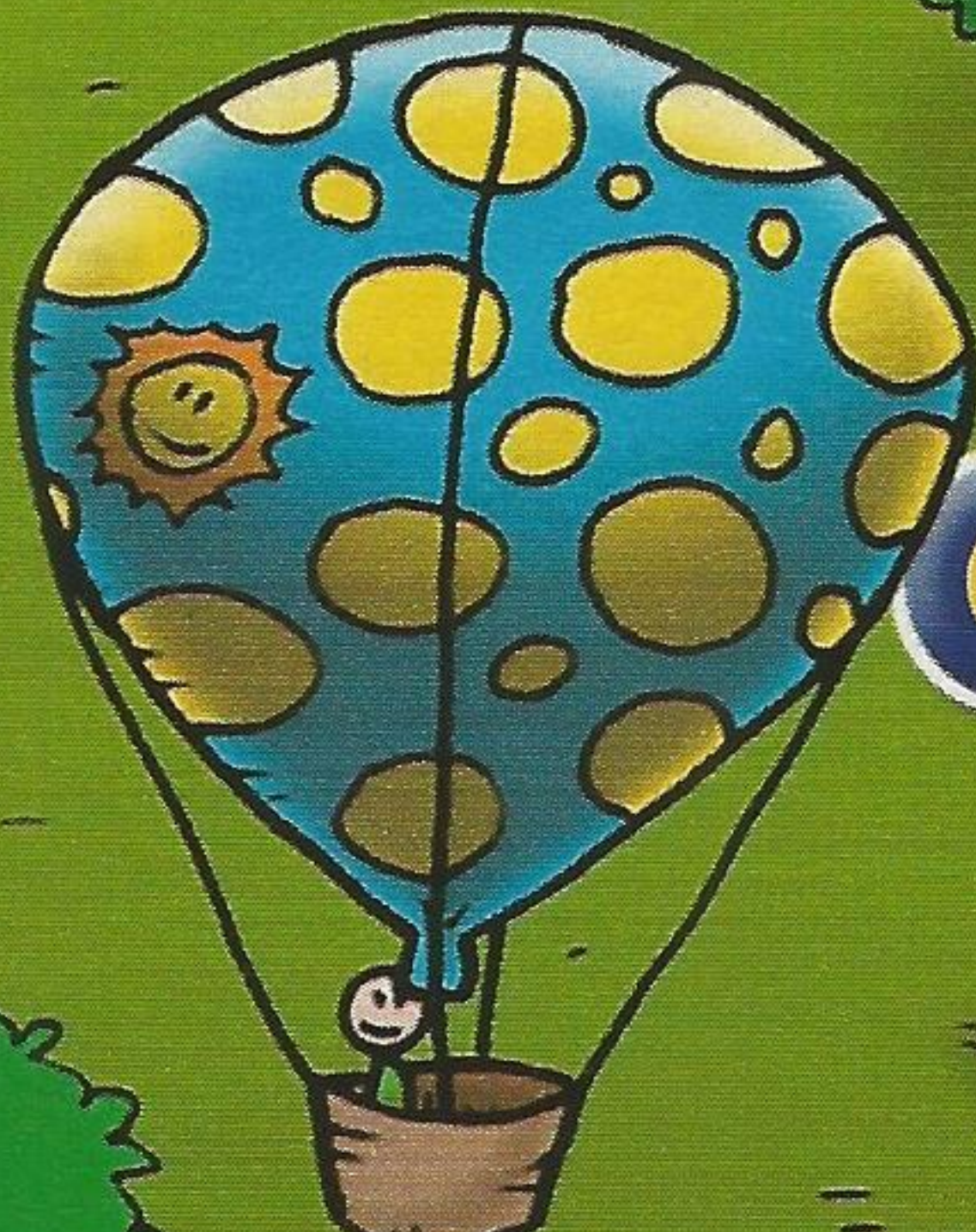
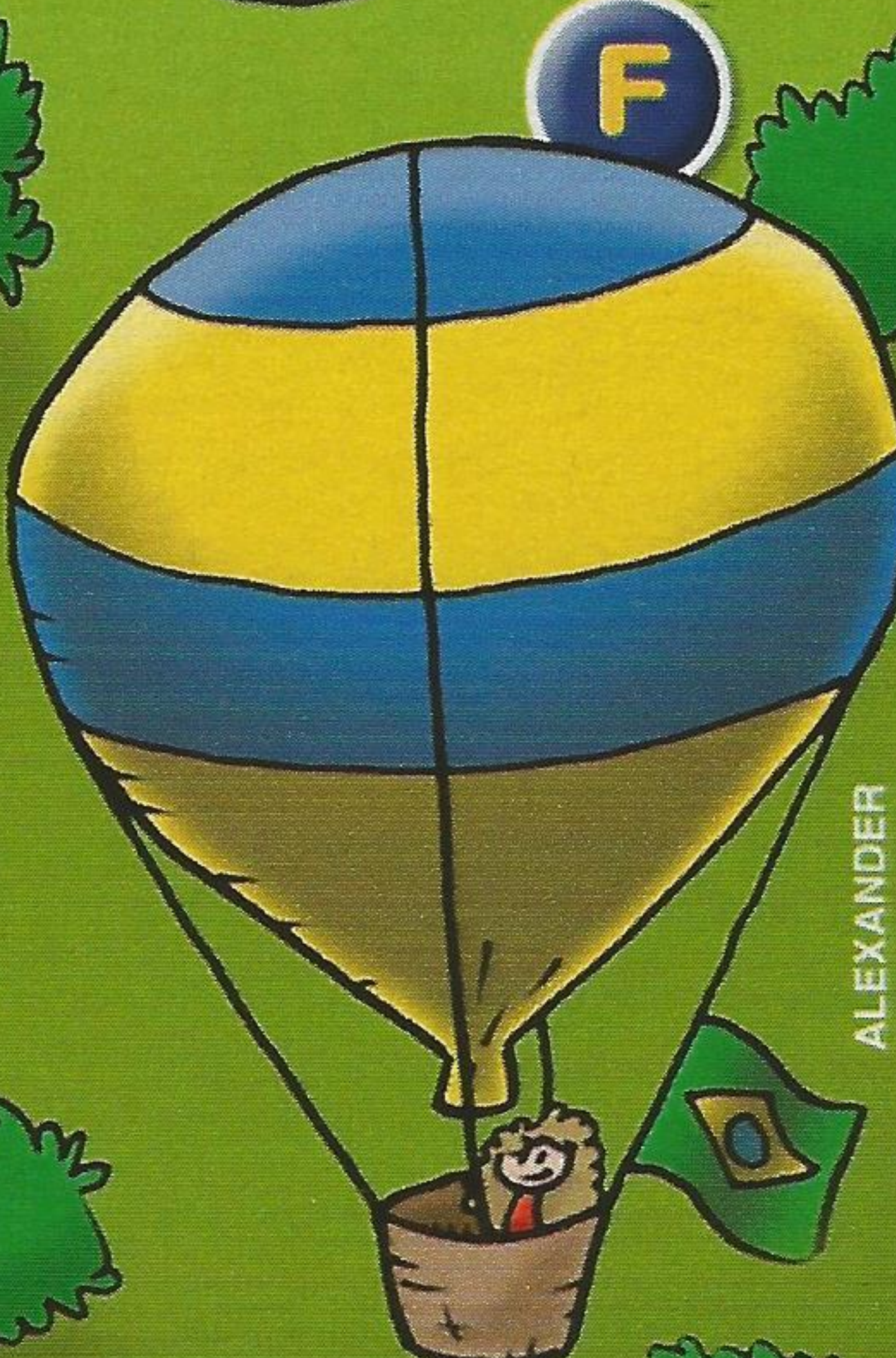
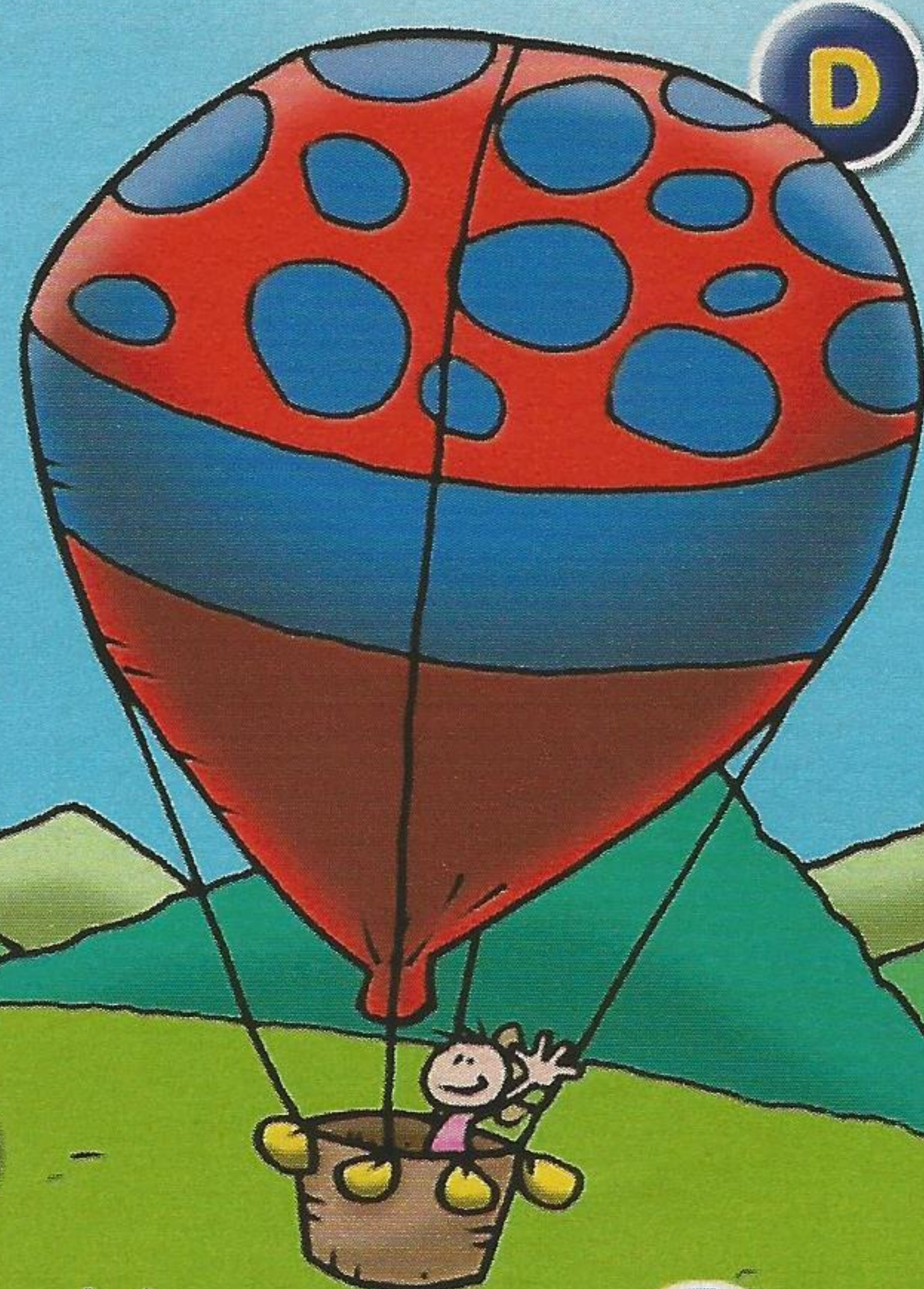
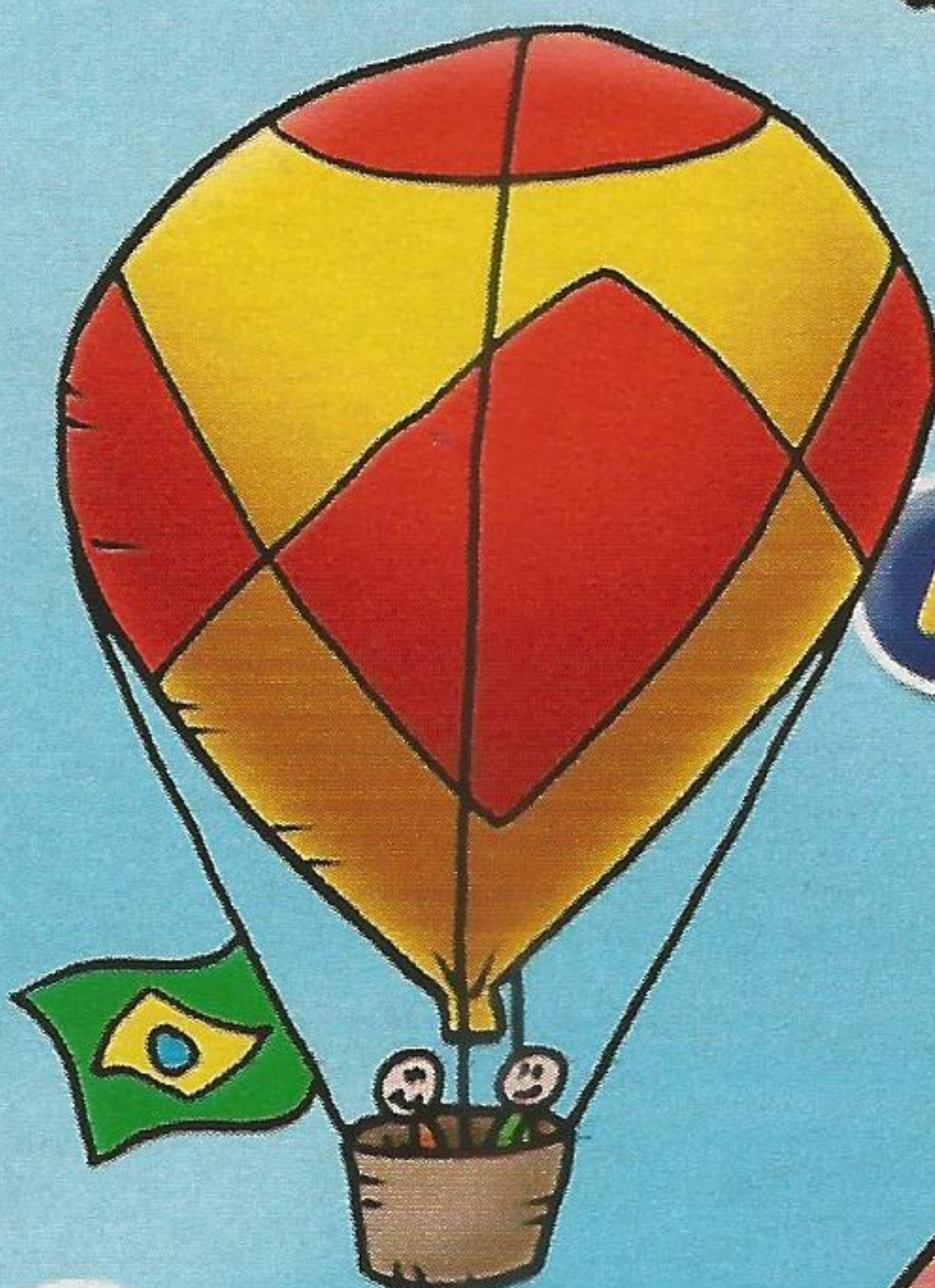
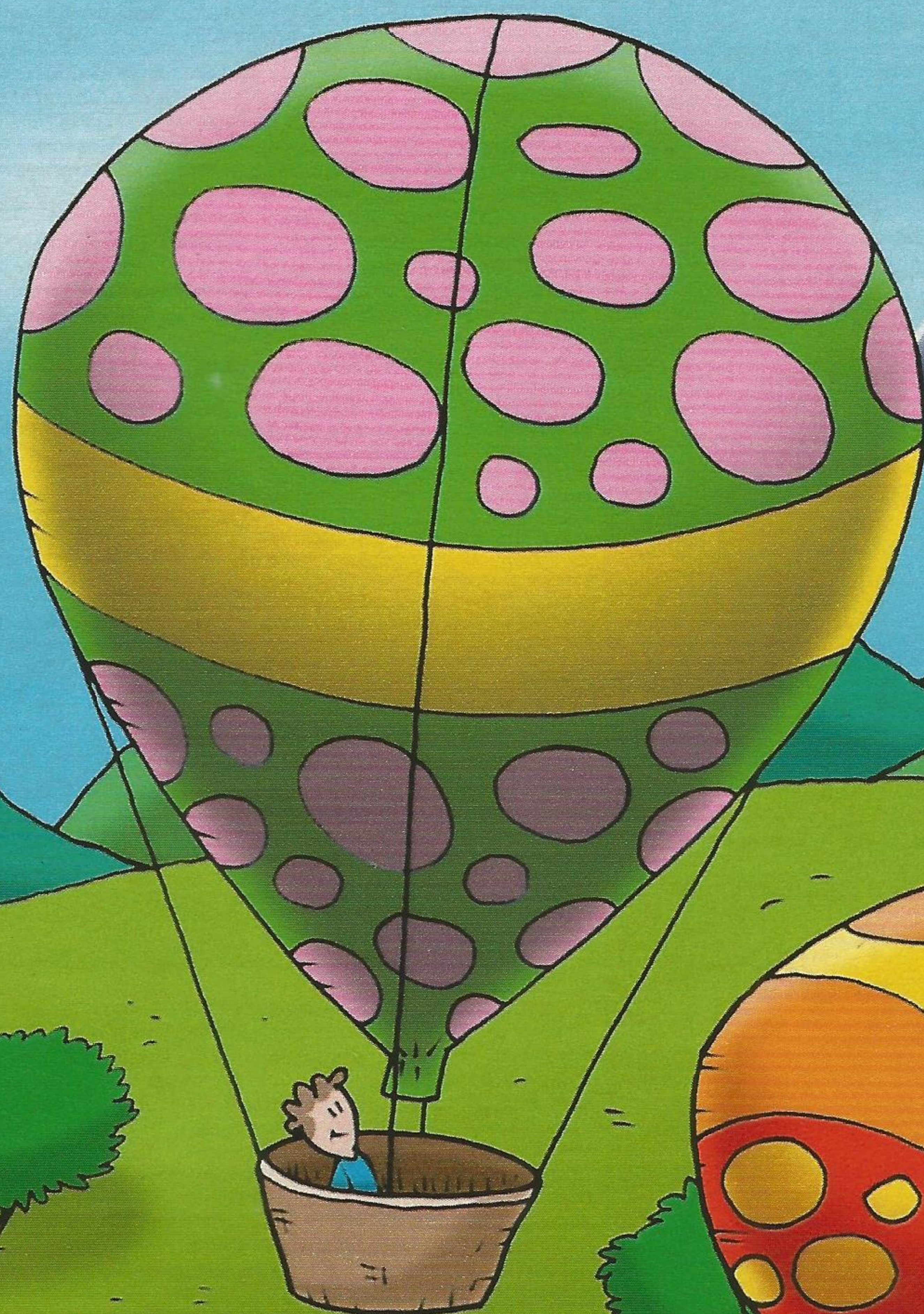




Siga as pistas e descubra de quem é cada balão do campeonato.

- Os balões de Alex, Valéria e Vanessa têm uma faixa desenhada.
- Cristiane e Marcelo estão acompanhados neste torneio.
- As faixas desenhadas nos balões de Valéria e Vanessa são da mesma cor.
- Os balões de Thales e Michel têm um Sol desenhado.
- Os balões de Marcelo e Vanessa levam uma bandeira.
- Os balões de Valéria e Michel estão equipados com sacos de areia.

Resposta na página 42.



ALEXANDER



Participe mandando
a sua piada para:

Revista **RECREIO**

Seção **Piadinhas**

Av. das Nações Unidas, 7221

8º andar - São Paulo - SP

CEP 05425-902

recreio.abril@atleitor.com.br

**Entre em contato
com a gente:**

Atendimento ao leitor

Tel.: (11) 3037-4447

(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h
e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

recreio.abril@atleitor.com.br

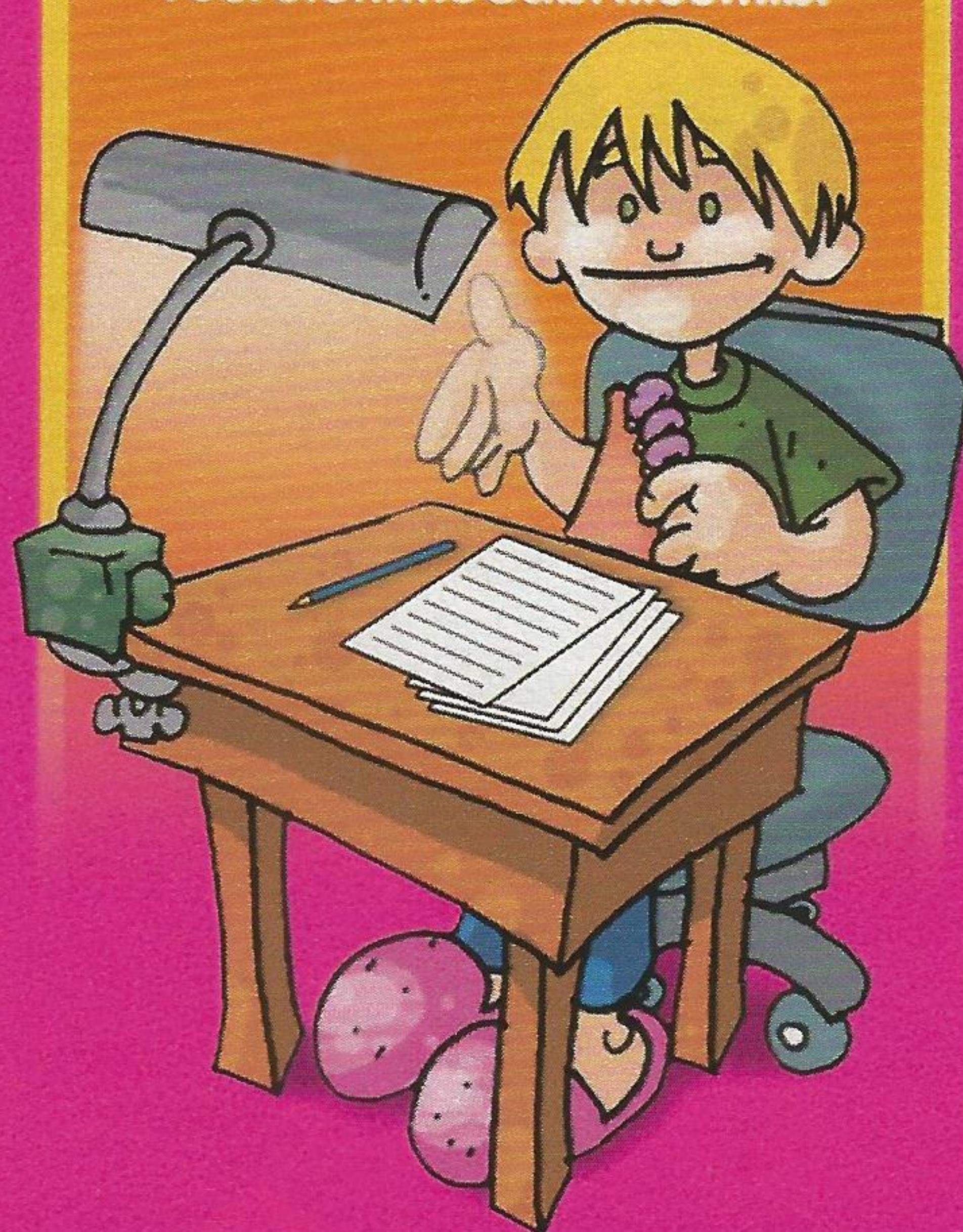
Na internet

Site

www.recreionline.com.br

E-mail

recreionline@abril.com.br



**Faça sua assinatura
e não perca nenhuma
edição da RECREIO**

48ET

**Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121**

**Demais
localidades
0800-701-2828**



Piadinhas

**Quem fica com a pata
na cabeça?**

O pato apaixonado.

**Bárbara Carvalho de Castro
Juiz de Fora - MG**

**Quem é a mãe da pizza
marguerita?**

Mãejerição.

(manjerição).

**Jean Carlos de Souza
Rio do Campo - SC**

**Qual é a semelhança
entre padeiro e pedreiro?**

Ambos usam massa.

**Milena Mattes Cerveira, 9 anos
Parobé - RS**

**As frutas saíram de férias
e foram para o campo.**

**Só uma resolveu ir à
praia. Que fruta é essa?**

**Mamão pra praia
(mamão papaia).**

**Giovanna B. Oliveira, 11 anos
Itu - SP**

**O Pateta mexe no
teclado. E o Mickey?**

Vira o mouse!

**Ana Luiza Rocha Martins, 8 anos
Belo Horizonte - MG**

**O que um ímã disse
para o outro?
"Você é muito atraente."**

**Guilherme Al K. Geraldos, 8 anos
Rio de Janeiro - RJ**

**O que o nove
perguntou para o seis?
"Por que você está
andando de cabeça para
baixo?"**

**Gabriela Gischkow Kern, 11 anos
Porto Alegre - RS**

**O que se deve fazer antes
de sair de uma casa?**

Entrar.

**Fernanda, 10 anos
Teutônia - RS**

EDITORA  **Abriu**

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa
(Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal



Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

Diretora de Redação: Giseline Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida

Editora de Arte: Priscila Afonso

Estagiária: Noêmia Lopes (texto)

Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica

Preparador Digital: Dinei Balieiro

Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lidia Izcson de Carvalho

e Marta Wolak Grosbaun

Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato, Julia Moitili,
Ronny Marinoto e Roberta Viganó (texto) e Eduardo Perácio (revisão)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:**
Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de**
Publicidade: Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João
Eduardo Dias, Viamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi
Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de
Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE** Diretor: Pedro Codognotto **Gerentes**
de Vendas: Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO**
Diretor de Marketing: Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato
Consultora de Negócios: Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO**
Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu **Assistente de**
Marketing Publicitário: Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato
Cagno **ASSINATURAS** Diretora de Operações de Atendimento ao
Consumidor: Ana Dávoles **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar,
Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-
5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700
www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil:** Belo
Horizonte-MG - R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31)
3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** - R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP
89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF**
- SCN - Q.1 B1c Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel.: (61) 315-
7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** - R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614,
CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telef.: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** - R.
Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda.,
telef.: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** - Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sds. 601/602, Centro
Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** -
R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da
Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** - Av. Desembargador Moreira,
2020, sds. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios
de Comunicação, telef.: (85) 264-3939 **Goiania-GO** - R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP
74120-020, Middle West Representações Ltda., tel.: (62) 215-3274/3309, telef.: (62) 215-5158
Joinville-SC - R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos
Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telef.: (47) 433-2725 **Londrina-PR** - R. Adalmar Regina
Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telef.:
(43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP
69020-070, Paper Comunicações, telef.: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** - Av.
Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3327-
2855 **Recife-PE** - R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330,
MultiRevistas Publicidade Ltda., telef.: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** - R. João Penteado,
190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telef.: (16) 635-
9233 **Rio de Janeiro-RJ** - Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial
Mourisco, CEP 22250-040, telef.: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** - Av. Tancredo Neves, 805, sl.
402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação
Ltda., telef.: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42,
Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telef.: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais
Negócios: Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante,
Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:**
Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:**
Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Bazar,
Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-
Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha,
Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Titi,
Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 218, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A.
Assinatura: Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer
momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor
correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial apli-
cável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca.
Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de
Publicações. São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 0807-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.

www.abril.com.br

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVZ

FIPP

ANER



Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

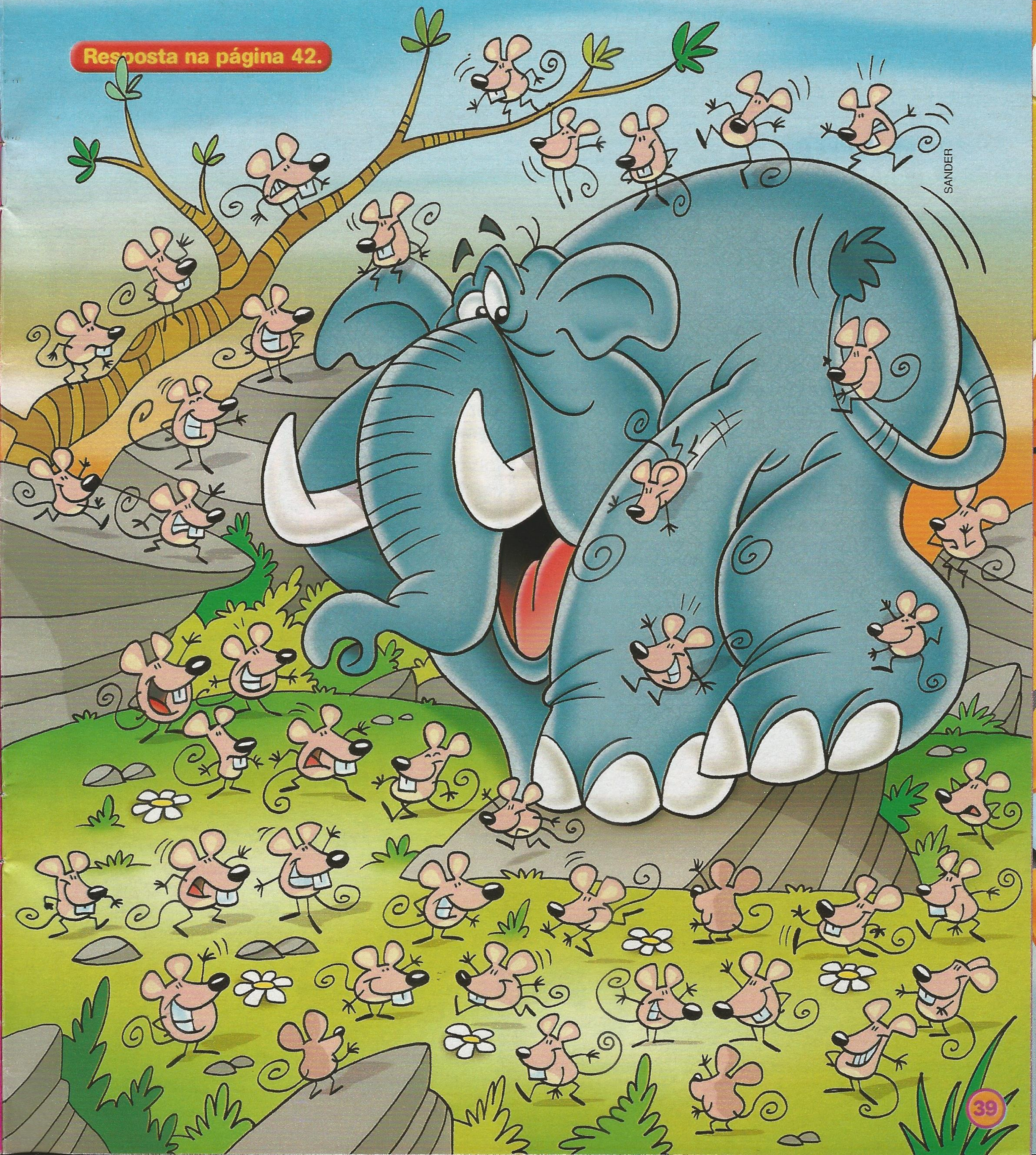
Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai,
José Wilson Armani Paschoal, Valtier Pasquini

Fique de olho

Há dois ratos iguais assustando o elefante. Descubra quais são.

Resposta na página 42.



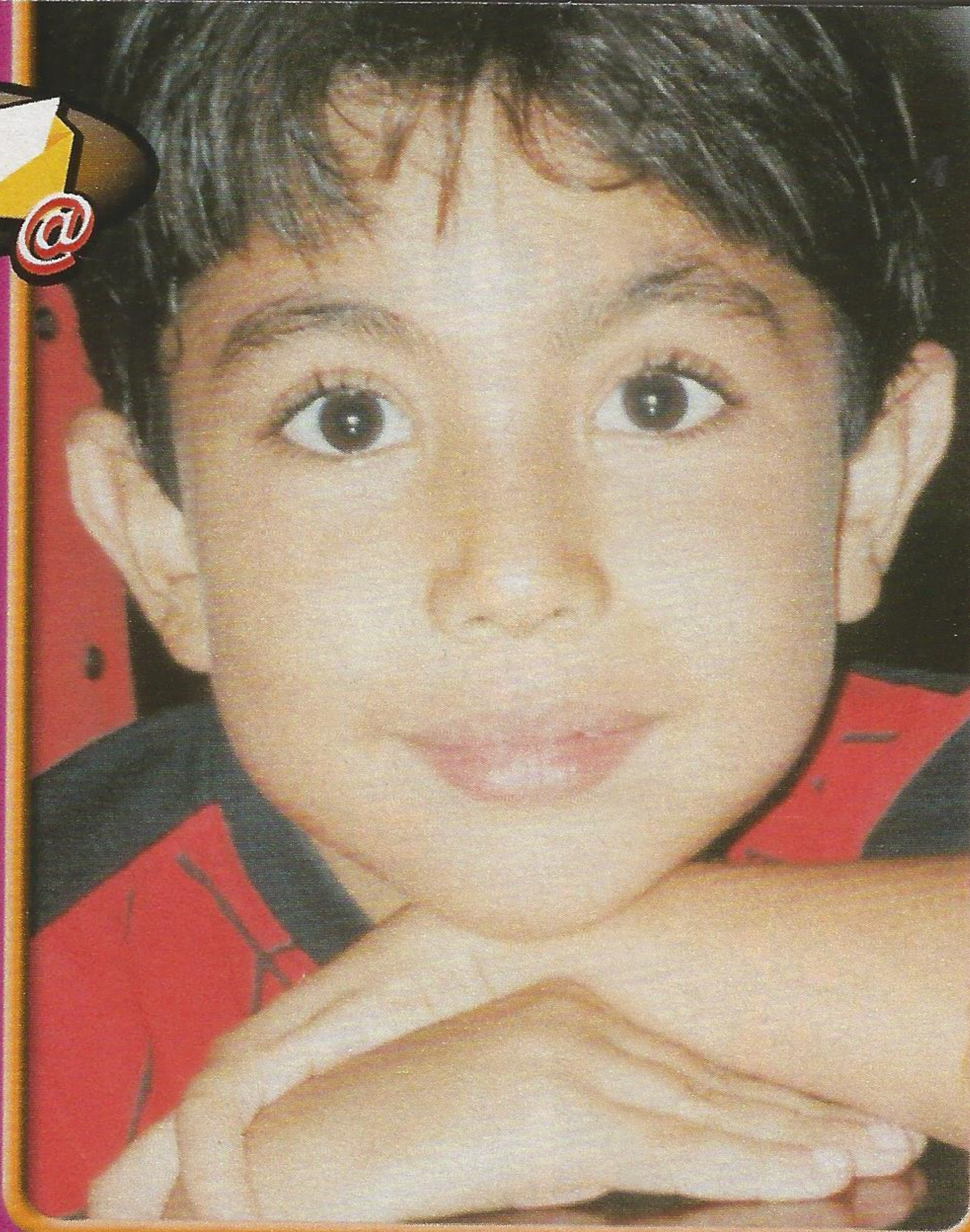
**ESCREVA PARA
A GENTE:**

**Revista
RECREIO**

Av. das Nações
Unidas, 7221

• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@
atleitor.com.br



O Vitor Hugo Cristino
Reis, de 8 anos, acha
a RECREIO a melhor!

GUARULHOS - SP

Oi, pessoal! Gostaria
de saber mais sobre
a vida dos suricates.

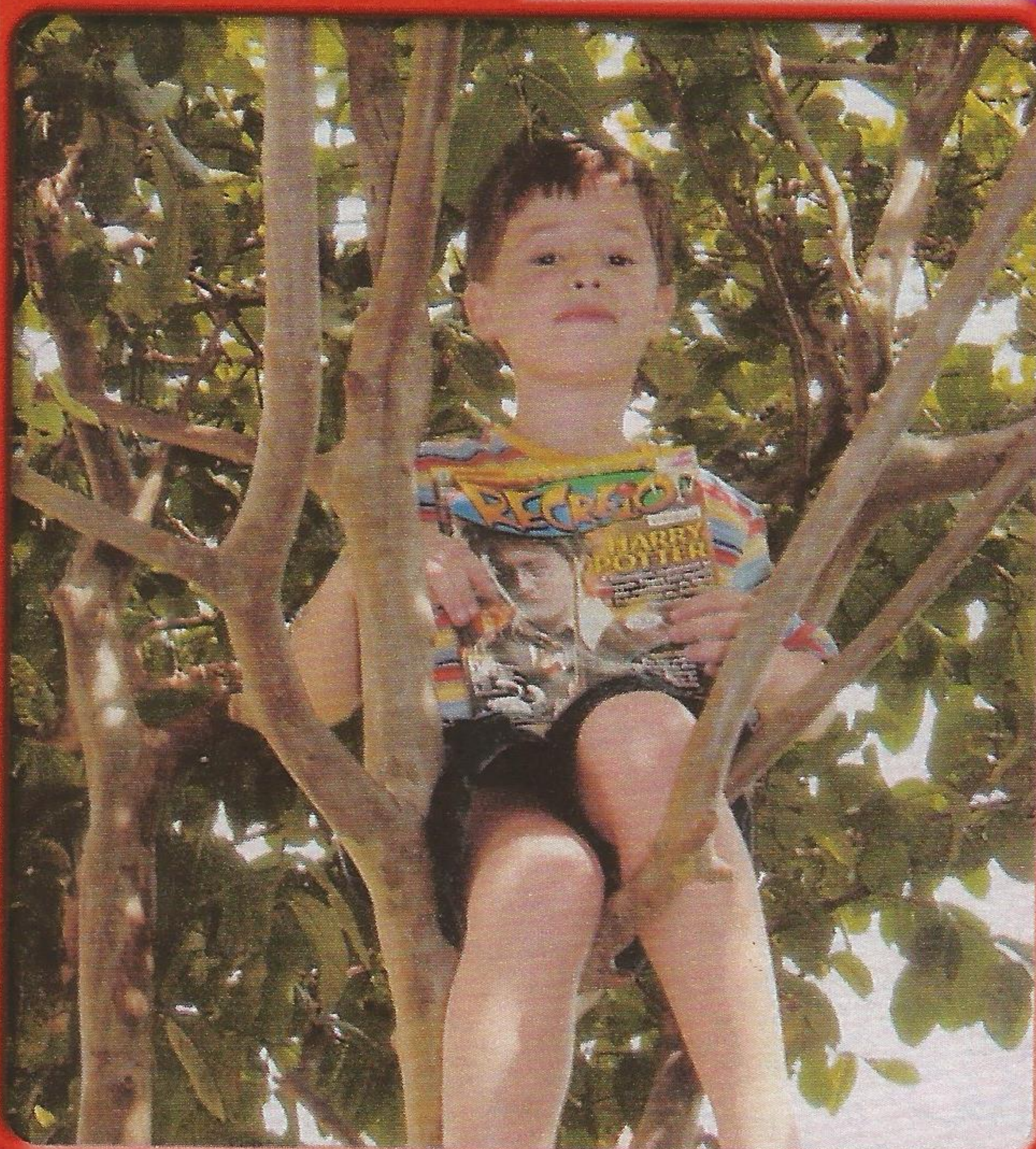
FERNANDO REZENDE FILHO
JOÃO PESSOA - PB

Olá, turma!
Gostaria que vocês
dessem algumas
dicas de como
desenhar os robôs
e os personagens
das coleções
CIRCOMIX, LÊTRONIX
e NUMERIX.

MATHEUS DALBOSCO
SÃO JOÃO BATISTA - SC

O Lucas A. Cioffi
leva a RECREIO
para todos os
lugares aonde vai.

SÃO PAULO - SP



Os irmãos
Priscila
Cristina e
Pedro
Henrique
adoram
o *Cadê?*

RIO DE JANEIRO - RJ



O Pedro
Henrique Mussi,
de 12 anos,
curte as
matérias e as
ilustrações da
RECREIO!

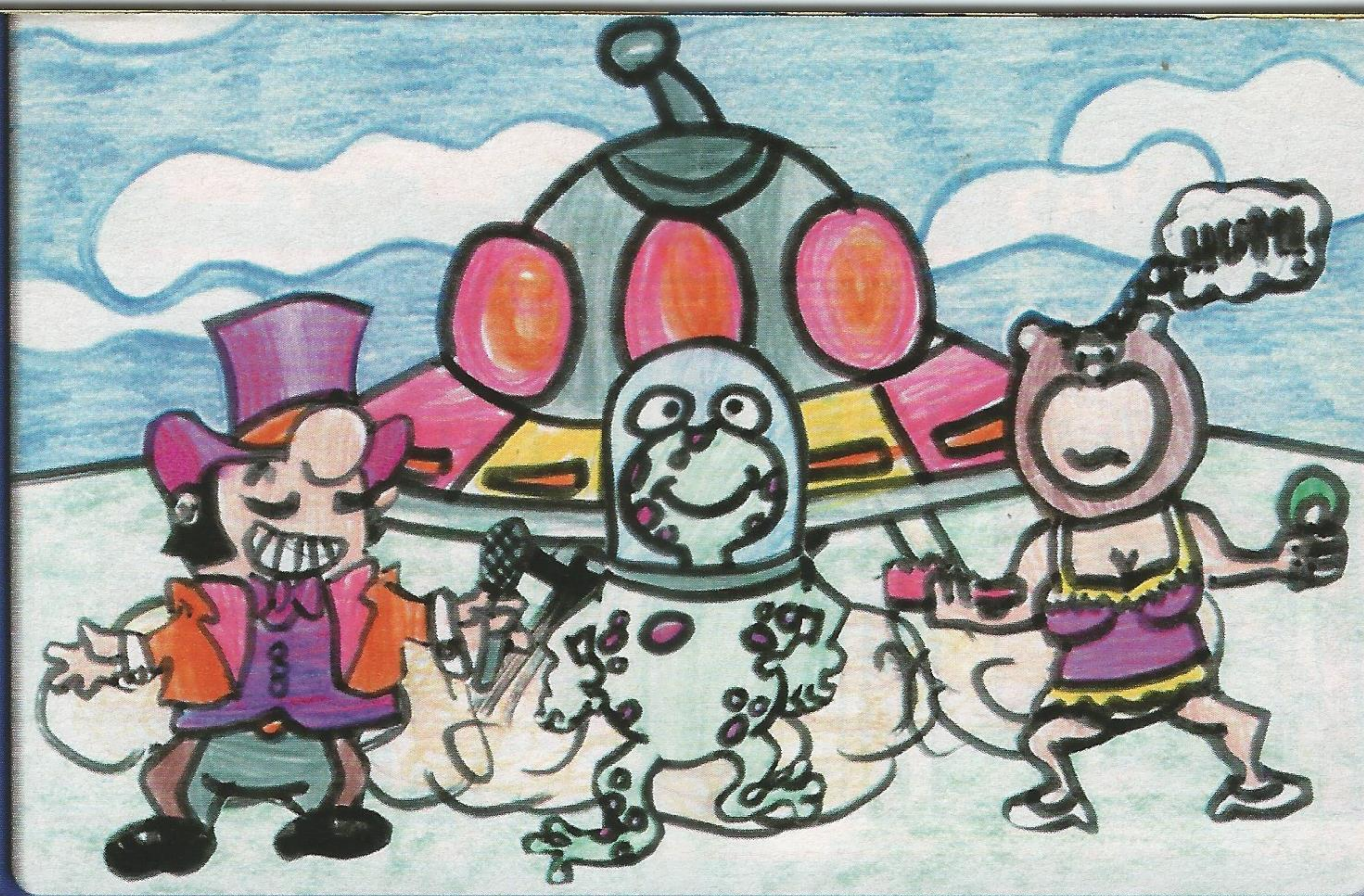
FLORIANÓPOLIS - SC

Queria que vocês dessem os segredos de *Pit Fall Harry* e *Safira Pokémon* para Game Boy Advance. Visito o site da RECREIO todos os dias e tenho dois bichos virtuais.

BRUNO HERINGER CARMO
GOIÂNIA - GO

O desenho do *Ozzy & Drix* foi feito pelo William Kenzo.

MOGI GUAÇU - SP



Teste e Bichos são as seções favoritas do Pedro Henrique Silva Costa.

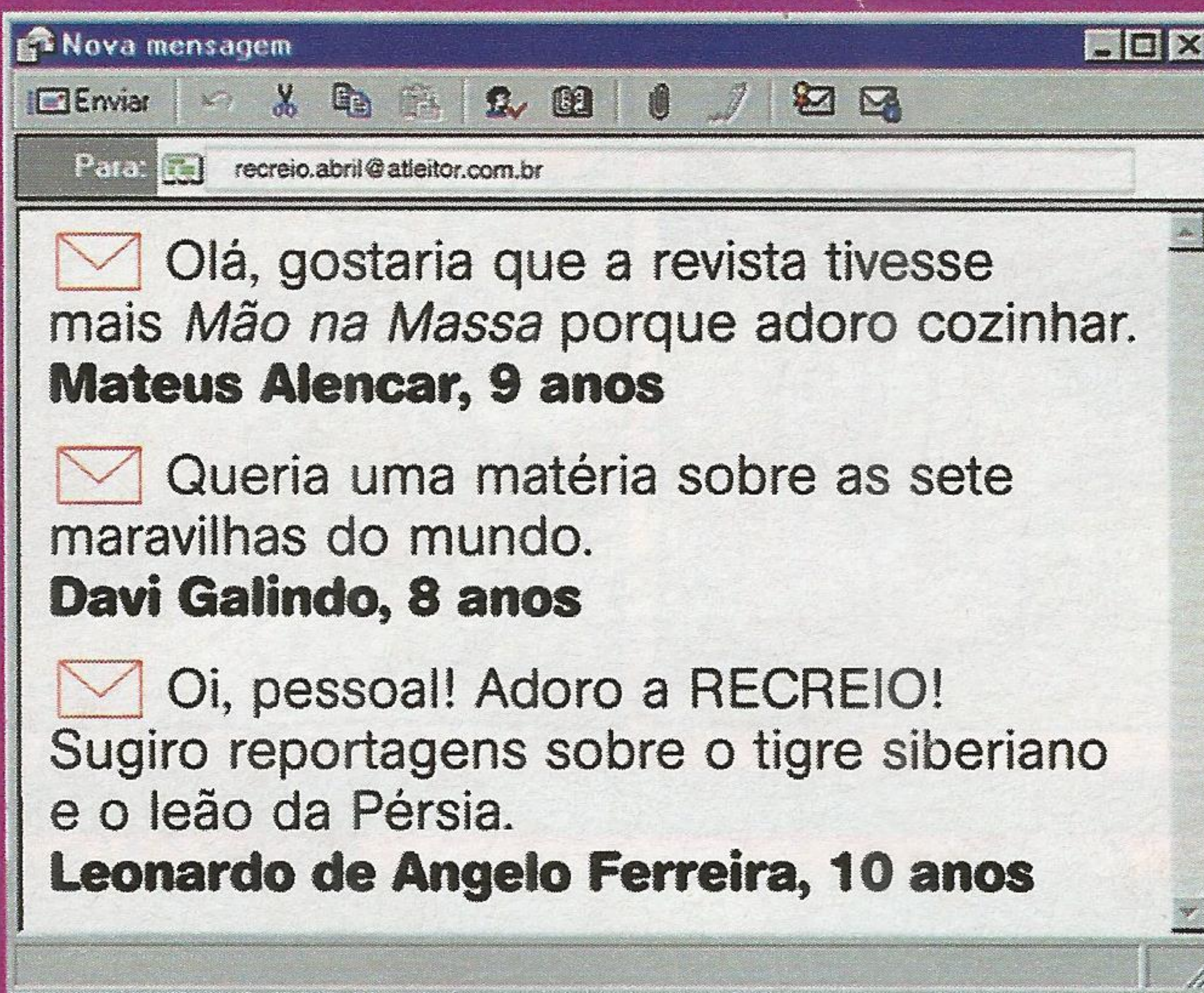
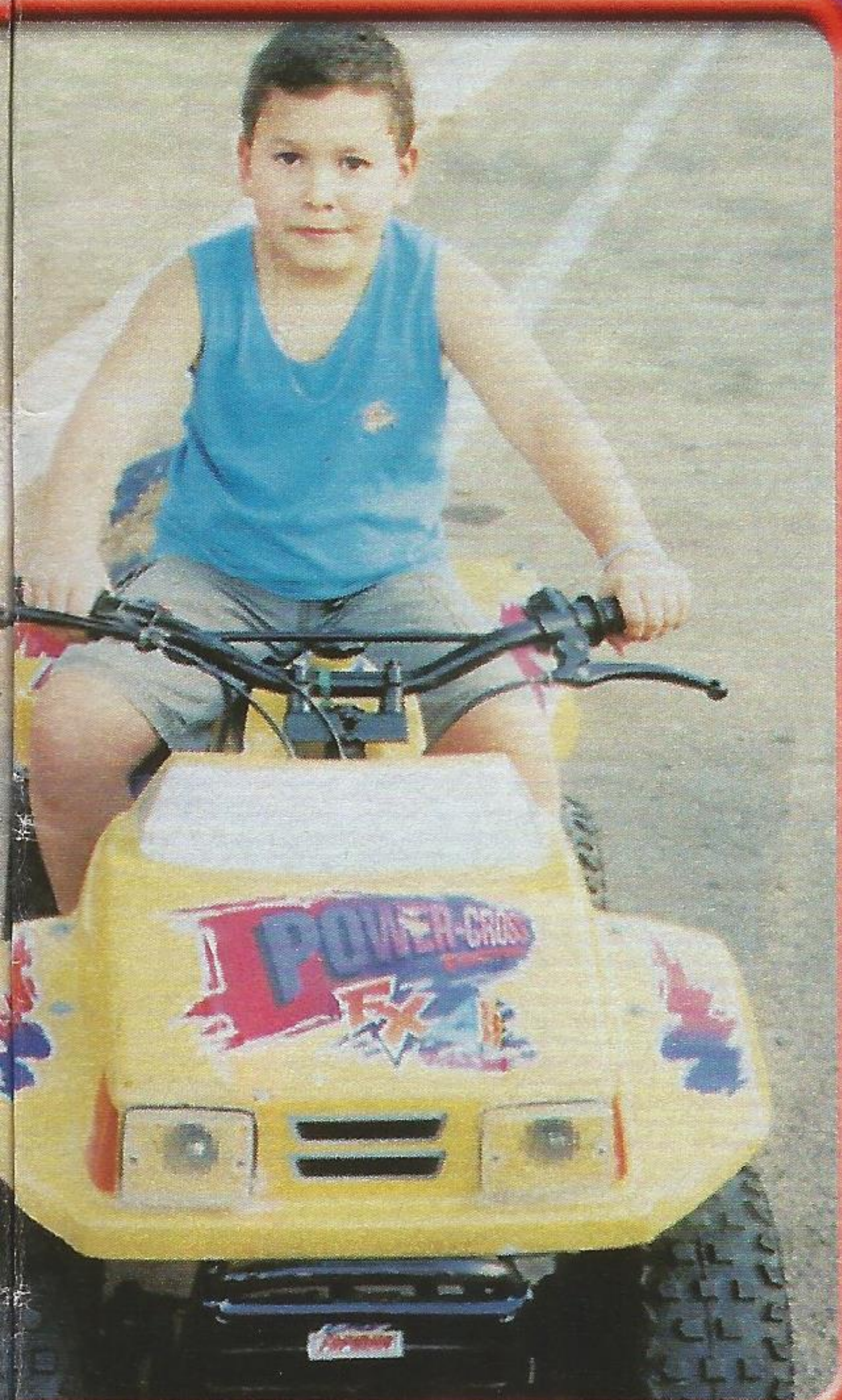
CAMPINA GRANDE - PB

Curto toda a revista! Meu personagem favorito do CIRCOMIX é o Stanis.

FELIPE BRITO VERGILI
SÃO PAULO - SP

A Giovanna adora animais marinhos, como o ouriço que está em sua mão.

SÃO PAULO - SP



O Diego da Cunha quer ser engenheiro para construir prédios.

SÃO PAULO - SP



O Érik de Godoy, de 10 anos, aproveita muito a seção *Escola* e sugere uma matéria sobre o Ziraldo.

AMERICANA - SP



tirinhas!!!

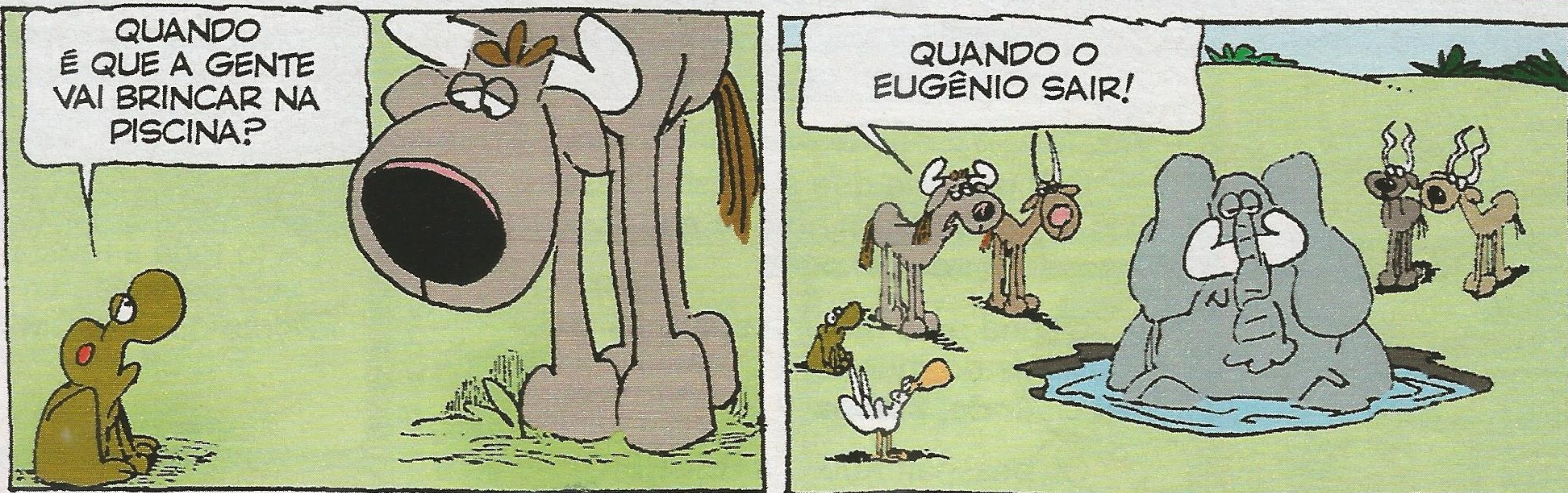
Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Bichos



© 2004 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

Aumiau

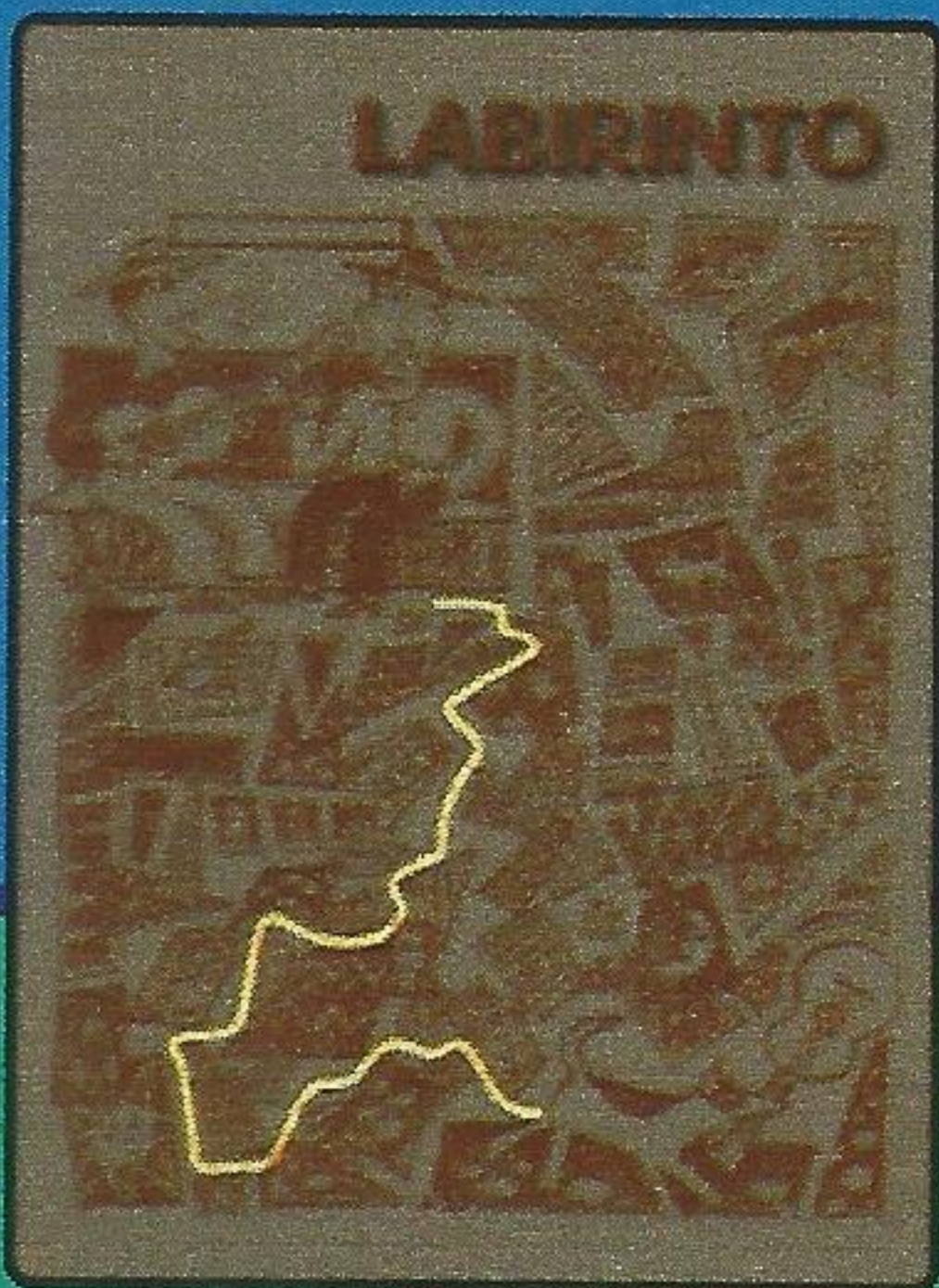


© 2004 United Features Synd./Interc. Press

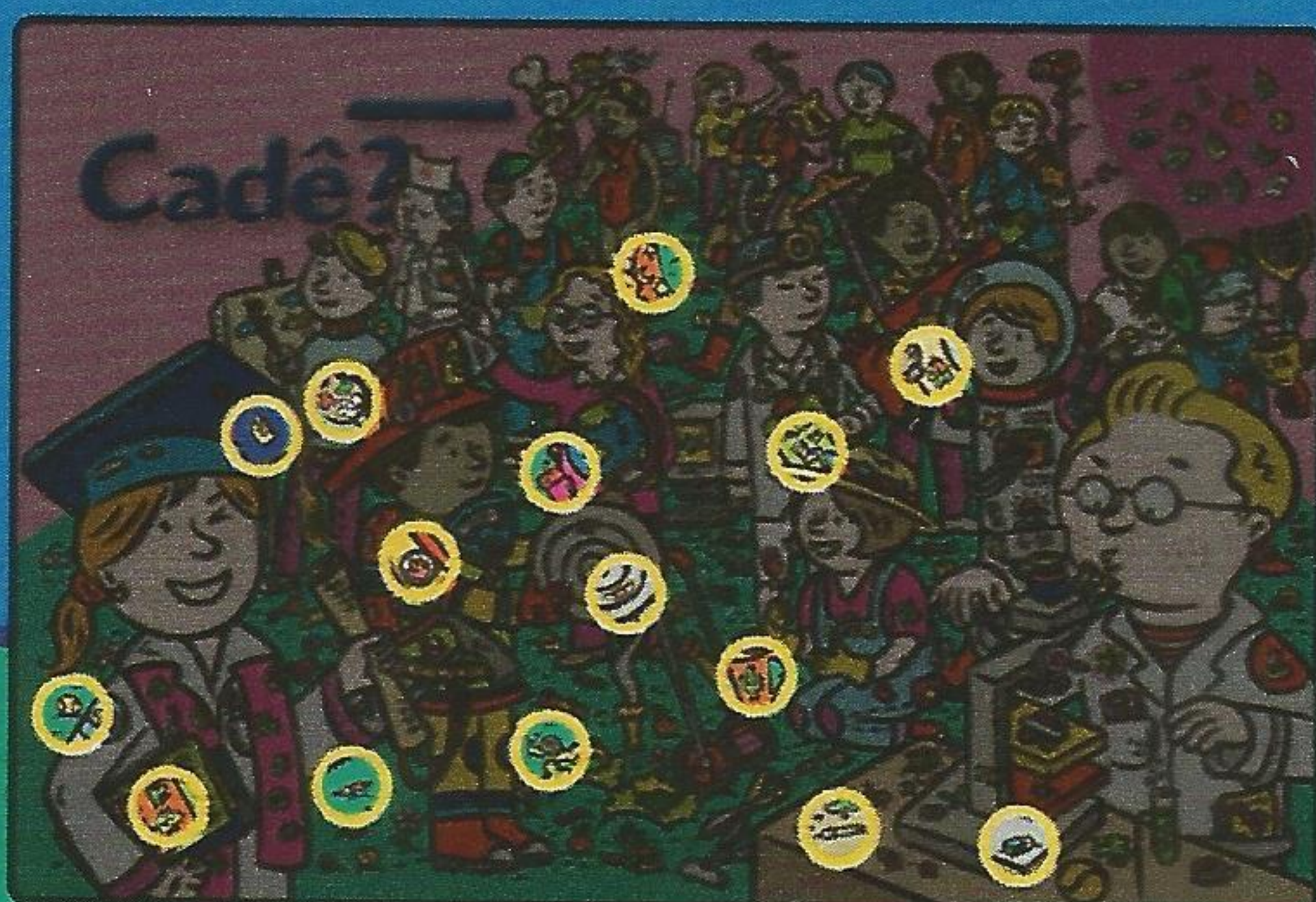
por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 16



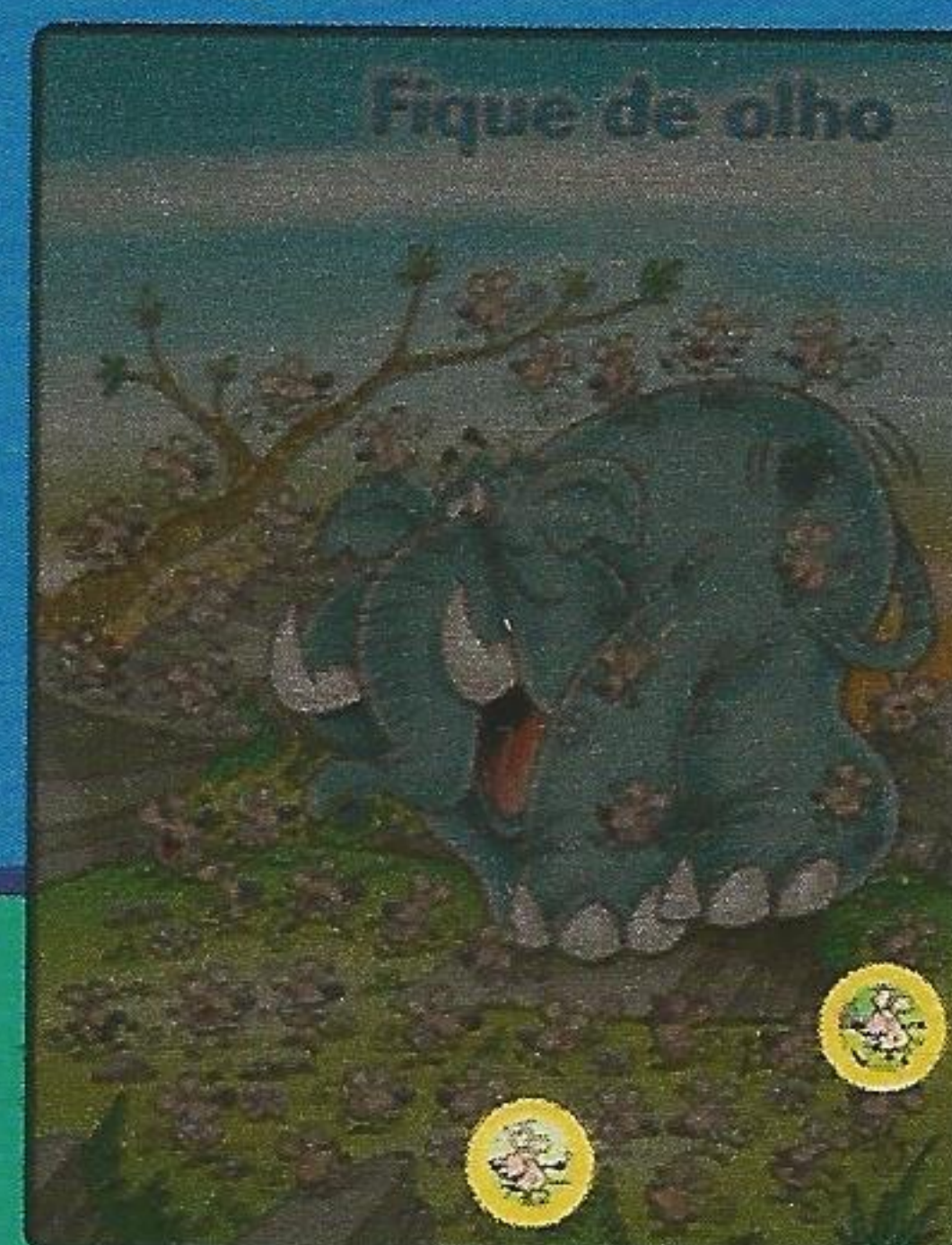
Páginas 22 e 23



Página 37

- A ▶ Marcelo
- B ▶ Alex
- C ▶ Michel
- D ▶ Valéria
- E ▶ Cristiane
- F ▶ Vanessa
- G ▶ Thales

Página 39



Kellogg's®

Leo Burnett

SÓ NÃO EXAGERE
NAS MANOBRAS:
VOCÊ PRECISA DOS DENTES
PARA COMER SUCRILHOS.

TONY®

www.sucrilhos.com.br

Desperte o tigre
em você.



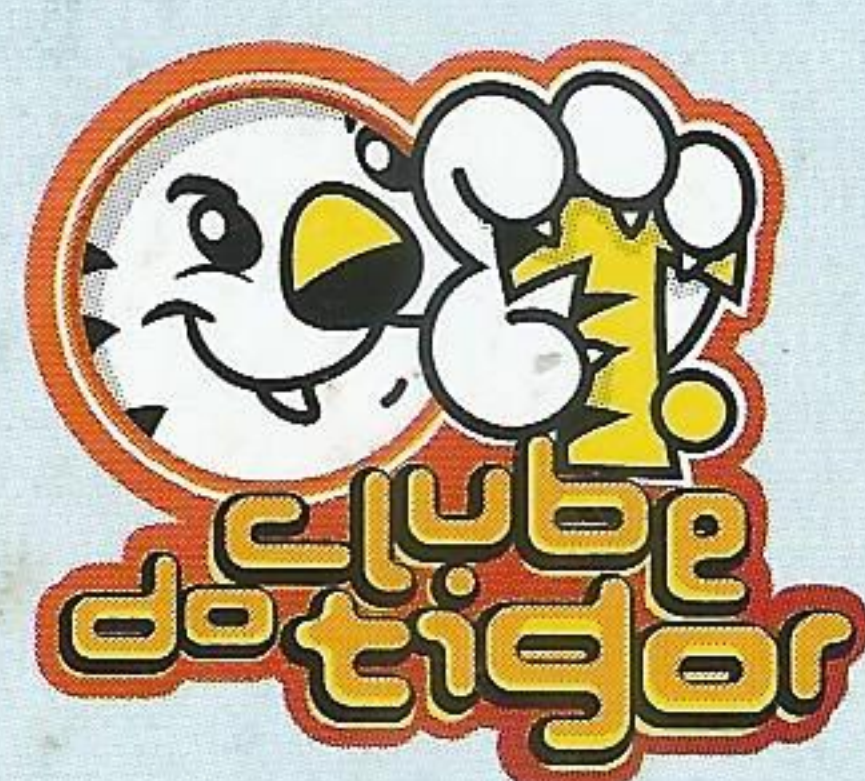
Doação de parte das vendas
marisol s.a.
40 anos
Criança Esperança • Teletton

OpusMúltipla



Tigor Tigre

A MARCA DO FERINHA.



www.tigorttigre.com